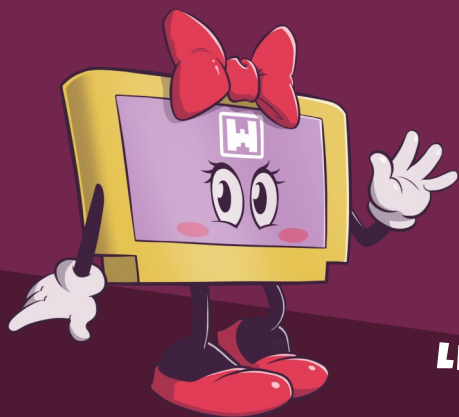
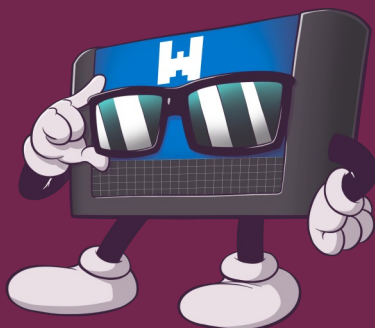
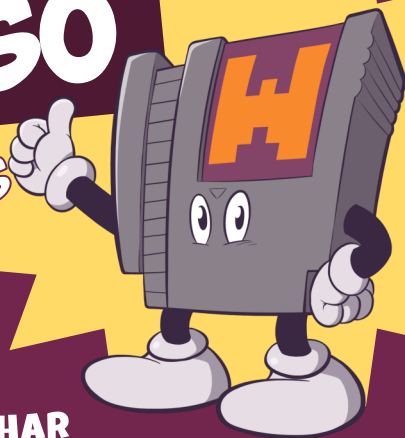
CONCURSO

NOVOS MASCOTES DA WARPZONE

O **WARPINHO**, NOSSO MASCOTE, ACABA DE GANHAR MAIS DOIS AMIGOS, SÓ QUE NÃO SABEMOS QUAL NOME DAR PRA CADA UM DELES. ENTÃO, DECIDIMOS CRIAR UM CONCURSO ONDE VOCÊ ESCOLHE OS NOMES DOS NOVOS MASCOTES.

MANDE SUAS SUGESTÕES POR E-MAIL ATÉ DIA **31/12/2017**. O RESULTADO SERÁ DIVULGADO NA EDIÇÃO DE JANEIRO/2018 DA REVISTA WARPZONE. OS AUTORES DOS DOIS NOMES ESCOLHIDOS GANHARÃO LIVROS DAS SÉRIES CLÁSSICOS E BIOGRAFIAS.

E-MAIL

redacao@revistawarpzone.com.br

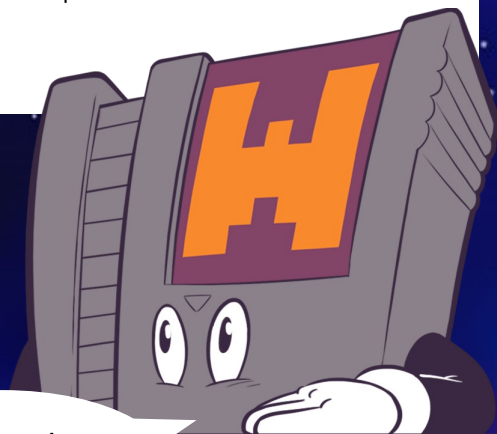
EDITORIAL

Um dia, durante a entrevista para editor da WarpZone Digital:

Eu tinha uns doze anos quando Sonic The Hedgehog chegou ao Mega Drive. Na época, eu tinha um Master System, mas logo um amigo com Mega Drive comprou o jogo e eu me fartei de jogar na casa dele.

Mais de 25 anos separam o Sonic original do mais novo título da franquia, Sonic Mania, capa desta edição. Nesse tempo, uma vida aconteceu: eu me formei, me casei, tive um filho. Só que dentro da telinha, essas quase três décadas nunca existiram. Se você começar a jogar Sonic Mania agora no seu console e eu disparar o Sonic original no meu Mega Drive, as duas aventuras vão começar HOJE e serão igualmente urgentes para o herói do jogo.

Não importa há quantos anos os clássicos que tanto amamos foram lançados, nem quantas vezes nós já os jogamos. Aqui dentro, no reino digital mapeado pela WarpZone, novas princesas são sequestradas e o mundo conhece novas ameaças toda vez que alguém pressiona Start. Portanto, não perca tempo, amigo leitor! Venha conosco viver e reviver todas essas aventuras urgentes que pertencem não ao passado, mas ao HOJE; ao SEMPRE; ao tempo de nossas vidas. Boa leitura!

Orakio "O Gagá" Rob
Diretor Editorial

Revista WarpZone nº 1 - É uma publicação e marca registrada da WarpZone Editora

Editor-Chefe: Cleber Marques ▪ **Diretor Editorial:** Orakio "O Gagá" Rob ▪ **Diretor de Redação:** Ítalo Chianca ▪ **Diretor de Arte:** Leandro Cruz ▪ **Diagramadores:** Cleber Marques, Stefan Ramos ▪ **Revisão:** Ítalo Chianca, Gagá, Zemo ▪ **Redatores desta edição (por ordem de matérias):** Johnny Vila, Talude, Marcus Garrett, Fabricio Aguiar, Orakio "O Gagá" Rob, Ítalo Chianca, Leandro Vallina, Fabio Reis, Roberto Rodrigues, Sabat Santos, Flávio Antônio, Jaime Ninice, Velberan, Antonio Santin Jr, José Yoshitake (ZEMO), Pedro Ivo Prates, Celso Affini, Rafael Marques, Fabio Santana, Elton Barrez, Edson Godoy, Ricardo Babachinas, João Cláudio Fidelis.

START

SELECIONE UMA FASE:

CORREIO WZ..... pag 6
WARPSHOTS..... pag 8
DICAS & TRUQUES..... pag 9

PREVIEW

Star Fox 2..... pag 10
Sociable Soccer..... pag 12
A New Marauder..... pag 14

ANÁLISES

Batman (GAME BOY)..... pag 18
Bonanza Bros. (ARCADE)..... pag 20
Knuckles' Chaotix (32X)..... pag 22
Maximum Carnage (SNES/MEGA)..... pag 23
Pro Wrestling (MASTER)..... pag 24
Shadow of the Beast (MEGA)..... pag 25
Top Gear 2 (MEGA)..... pag 26
Strip Fighter II (PCE)..... pag 28
Shadowrun (SNES)..... pag 29
Kirby's Adventure (NES)..... pag 30

ENTREVISTA

Michael Berlyn: Criador do Bubsy..... pag 34

RAPIDEZ: Jogos com crianças heroicas..... pag 42
VERSUS: TMNT Tournament Fighters..... pag 44
CLÁSSICOS DO FUTURO: Alan Wake..... pag 46
OLD NEWS: Star Fox 2..... pag 49
NEW BUT OLD: Hyper Light Drifter..... pag 52
PASSADO ALTERNATIVO: Moonwalker 2..... pag 54
MATÉRIA DE CAPA: Sonic Mania..... pag 56

MATÉRIAS

Sapo Xulé..... pag 61
Livro Before Mario..... pag 64
Paraiso RETRO GAMER..... pag 66
Jogos que te dão o Ritmo..... pag 68
A luta contra o BACKLOG..... pag 70
Fotografando as telas de tubo..... pag 72
Mercado Retrogamer na Visão do Lojista..... pag 75
Colecionando decepções, atualmente..... pag 77

PSYCHOZONE: Bowser..... pag 80
GERAÇÃO GAMERS: Colecionar para Preservar..... pag 82

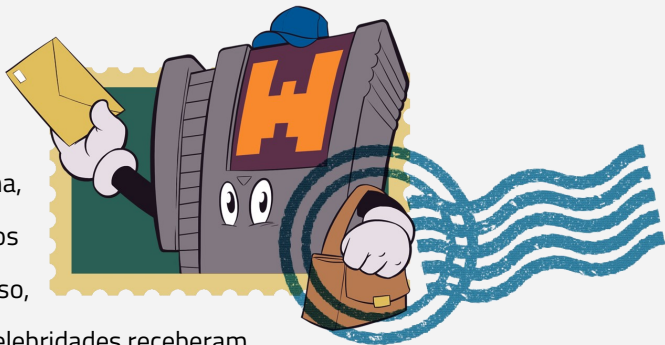
CRÔNICAS

A mãe furiosa e o cartucho Alex Kidd..... pag 84
Uma mudança de Geração..... pag 86
Diário de um gamer dos anos 90..... pag 88

COMPUTER ZONE

Valis: The Fantasm Soldier (MSX)..... pag 90
King's Quest (PC)..... pag 92

CORREIO WZ

Fazer uma revista é muito bacana, mas não tem graça sem vocês, leitores, elogiando nossos acertos e nos punindo implacavelmente por nossas falhas. Pensando nisso, criamos a seção Correio WZ. E vejam só, parece que algumas celebridades receberam informações privilegiadas sobre nossa primeira edição e já nos enviaram cartinhas! Confiram!

Leitor Indignado. Fiquei sabendo que a primeira edição da WarpZone Digital trará o novo jogo do Sonic na capa. Confesso que até hoje não entendo por que as pessoas dão tanta atenção ao Sonic. Ele não sabe socar, não sabe nadar e os jogos recentes dele são todos uma droga. Mesmo assim, ele continua ganhando destaque e pegando todas as garotas! Raios!

— Alex Kidd, Radaxian

Resposta da redação: Prezado Alex, quando você ganhar um jogo novo, a redação jura que vai colocar na capa. *risadinha sarcástica*

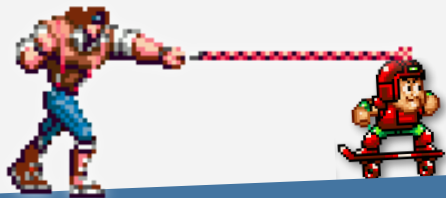
Caçador Confuso. Há alguns dias, um amigo esquisitão de outro jogo me convidou a visitar o castelo dele. Já estive em muitos castelos antes, mas confesso que quando cheguei lá, não entendi nada: o castelo estava de cabeça para baixo! O que está acontecendo?

— Trevor Belmont, Transilvânia

Resposta da redação: Prezado Belmont, um castelo de cabeça para baixo? Talvez você esteja tentando rodar um jogo europeu em um console americano. Certamente é algum tipo de erro; afinal de contas, se alguém construísse um castelo de cabeça para baixo, teria que dormir pendurado no teto, não é mesmo?

Glub Glub. Chirp chirp chiiiirp chirp! Chirp chiirp chirp chiiiiiiiirp chirp chirp chiirp! Chirp chirp chirp chirp chiiiiiiiiirp chirp. Chirp?

— Ecco the Dolphin, Fundo do Mar

Resposta da redação: Prezado Ecco, para derrotar os tubarões, use o sonar para confundi-los e ataque-os logo em seguida. Aproveitando a deixa, informamos aos leitores que, nas próximas edições, só responderemos a cartas e e-mails escritos em português.

Mande perguntas, críticas, elogios, desenhos etc. por e-mail ou carta:

Rua Federação Paulista de Futebol, 799 - Salas 1602 e 1603
Barra Funda - São Paulo/SP
CEP: 01141-040

redacao@revistawarpzone.com.br

MANDE SEU DESENHO

Mande seu desenho pra gente, por e-mail ou carta. Se depender da nossa redação estamos perdidos, veja:

Leandro Cruz

Jaime Ninice

Gagá

João Yoshitake

Sabat Santos

Italo Chianca

WARPSHOTS

Pegando Fogo

Clássico absoluto da década de 1990, rei dos fliperamas e rodoviárias, Street Fighter II será relançado pela Capcom para o querido Super Nintendo. Comemorando os 30 anos do lançamento do game, serão fabricadas 5,5 mil cópias — 4,5 mil vermelhas e mil verdes que brilham no escuro — ao preço de U$ 100,00 cada. O produto, previsto para novembro de 2017, virá com manual de instruções de luxo e uma embalagem única, que se desdobra para formar uma ilustração. Mas cuidado: segundo a empresa, o cartucho pode até pegar fogo!

A nova Guerra dos Consoles

O Mega Drive não é o único que está revivendo seus dias de glória: a Nintendo promete reacender a chama da Guerra dos Consoles. O Super Nintendo recebeu uma versão mini neste ano, com 21 jogos na memória, incluindo o inédito Star Fox 2. O problema, porém, é que o console chega ao Brasil pela bagatela de R$ 999,00. Com tantas novidades nas prateleiras, chegou a hora de contar os centavos e divertir-se como nos velhos tempos, porque a jogatina retrô nunca esteve tão em alta!

Velhos Brinquedos

Se a Sega não morreu, a Tec Toy anda mais viva do que nunca. Além da nova investida na geração 16 bits, a empresa está distribuindo o Atari Flashback 7 com 101 jogos na memória e, depois de 30 anos, o lendário Pense Bem, com todos os seus joguinhos interativos que fizeram a alegria da garotada nas décadas de 1980 e 1990.

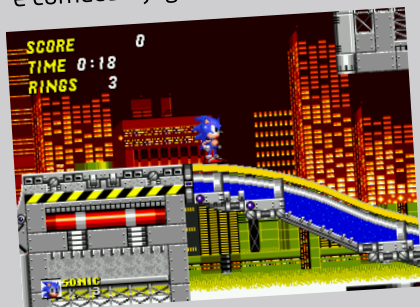
Sega para Sempre

Os fãs da Sega não param de comemorar o ano incrível que 2017 tem sido. Só nos últimos meses, tivemos o relançamento do Mega Drive e uma nova leva de cartuchos do jogo Turma da Mônica na Terra dos Monstros, tudo através da Tec Toy (escrito separado assim, já que somos retrô); o lançamento de jogos clássicos da Sega para celulares através do Sega Forever; e o anúncio de alguns novos jogos para o saudoso Mega Drive, como Tanglewood e Paprium. Pois é, gente, a Sega não morreu!

DICAS & TRUQUES

MEGA

SONIC THE HEDGEHOG 2

Ganhe 14 continues: Em opções, toque as seguintes músicas no Sound Test (não precisa escutá-las até o final): 1, 1, 2 e 4. Em seguida, aperte Start para voltar à tela título e comece o jogo.

SNES

Ganhe 50 Vidas: Na tela de seleção de jogo, escolha a opção para carregar um jogo existente, deixe o cursor "brilhando" em "Erase Game" e aperte B, A, R, R, A, L. Você começará a jornada com 50 vidas.

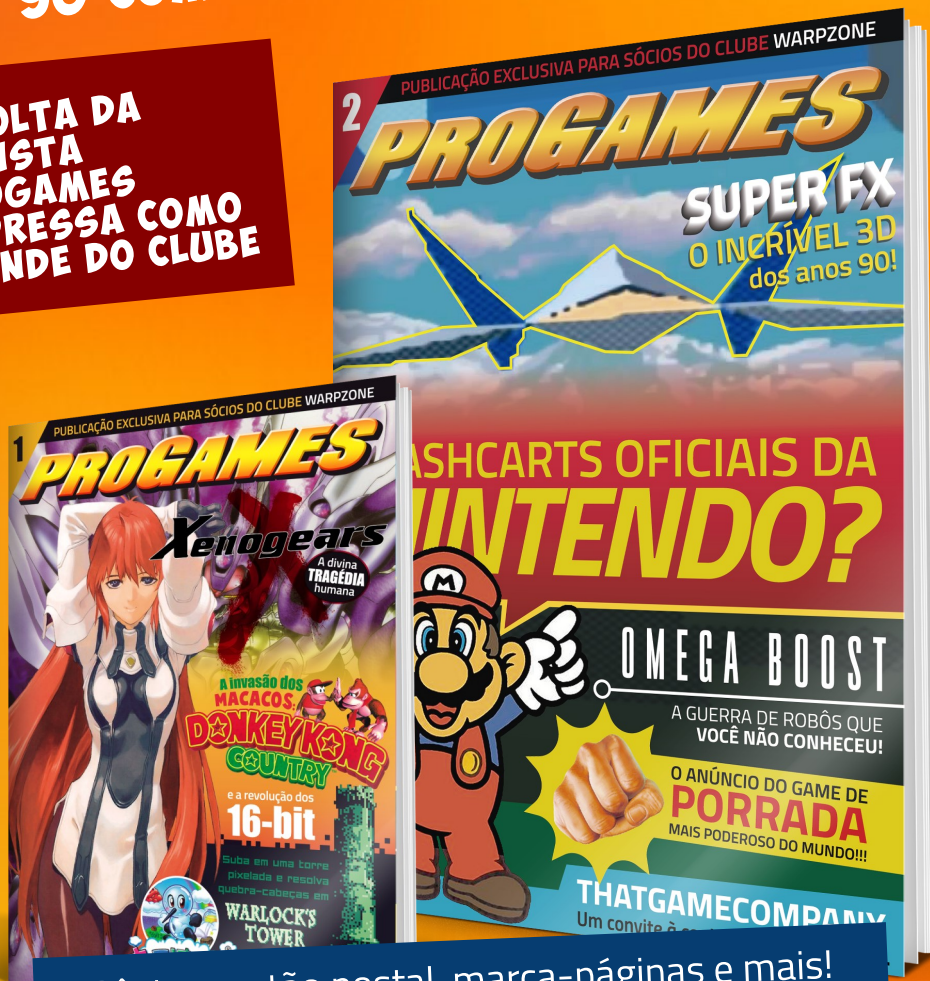
NES

METAL GEAR

Final do Jogo: Use a seguinte password pra começar direto no final do jogo: TOOOU TOOOU TOOOU TOOOU TOOOU

MASTER

MORTAL KOMBAT

Libere o sangue: Na tela de abertura (a que contém o texto Code of Honour) apete 2, 1, 2, baixo, cima, baixo. O texto sumirá e a mensagem "Now Entering Kombat" confirmará o código.

Star Fox 2

Voando pelo Passado

Por Johnny Vila

O ano de 2017 não para de surpreender a comunidade retrogamer. Após lançamentos nostálgicos como Double Dragon IV, Super Bomberman R e Sonic Mania, só faltava mesmo a Nintendo nos surpreender. E a surpresa veio da melhor forma possível, com o inédito lançamento de Star Fox 2, vinte e dois anos depois do cancelamento do game.

Com o grande sucesso do console NES Classic Edition, os fãs da Nintendo já aguardavam o anúncio do sucessor, o Super NES Classic Edition. O que ninguém esperava era que, dentre a lista de games que compõem o pacote, estaria este que é um dos mais notórios casos de jogos cancelados em estágio avançado de desenvolvimento. A qualidade gráfica dos concorrentes, os consoles PlayStation e Saturn, foi um dos fatores que motivaram a Nintendo a cancelar o título às vésperas de seu lançamento. A mudança de planos resultou no desenvolvimento da próxima incursão da série somente para o novo console da empresa, o Nintendo 64.

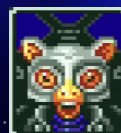
Estratégia de Batalha

Uma das principais mudanças implementadas em Star Fox 2 é a forma como a ação do game se desenrola. Em vez de seguir uma estrutura linear, o jogador é apresentado a um mapa estratégico de batalha, onde pode deslocar suas unidades e buscar o

Tela de abertura

Escolha o caminho

Anos 90 de volta!

Star Wolf, equipe rival de Fox e seus amigos.

Batalha pela Galáxia

Depois de ter seus planos de conquista do sistema Lylat frustrados no final do primeiro Star Fox, Andross - o imperador do mal - retorna com um enorme desejo de vingança. Ele mobiliza novamente seu exército e prepara uma invasão ainda mais terrível, que coloca toda a galáxia em risco. Os planetas caem um por um diante das forças de Andross. Para tentar conter o vilão, o General Pepper convoca mais uma vez a equipe Star Fox, a última esperança da galáxia.

melhor posicionamento para atacar os inimigos ou interceptar mísseis. Uma vez em contato com esses objetivos, ocorre a transição para o cenário de batalha nos moldes do primeiro Star Fox.

Mas essa não foi a única novidade do jogo, muitos outros conceitos e ideias de Star Fox 2 acabaram sendo utilizados nos títulos seguintes da série ao longo dos anos. Em Star Fox 64, por exemplo, vimos o aprimoramento do modo all-range — no qual as naves podiam mover-se livremente em uma área restrita —, além do modo multiplayer e da presença da equipe Star Wolf. Já em Star Fox Command (Nintendo DS), retornaram as características estratégicas do mapa de batalha, além do uso de diversos personagens jogáveis. Finalmente, Star Fox Zero (Wii U) reciclou o modo Walker para controle das Arwings em modo "bípede".

"Do a barrel roll, Fox!"

Quase todo o conhecimento que temos sobre Star Fox 2 vem de um protótipo "vazado" do game que se espalhou pela internet. Para o lançamento com o Super NES Classic Edition, a Nintendo promete conteúdo diferenciado e mais completo. Afinal de contas, o lançamento oficial de uma game tão peculiar e aguardado pelos fãs merece toda a atenção possível, sendo uma oportunidade única de vivenciarmos o passado de uma série tão especial.

Rivalidade nas Estrelas

Além dos velhos conhecidos Fox, Falco, Peppy e Slippy, unem-se à equipe as novatas Miyu e Fay (ambas exclusivas de Star Fox 2). No entanto, temos ainda esta que seria a primeira aparição da equipe rival Star Wolf, presença constante nos demais títulos da série. Aqui, ela é formada por Leon Powalski, Wolf O'Donnell, Pigma Dengar e Algy (este último exclusivo de Star Fox 2). Confira ao lado a arte conceitual dos personagens, criada durante o ciclo inicial de desenvolvimento do game.

Star Wolf, conceito

PREVIEW

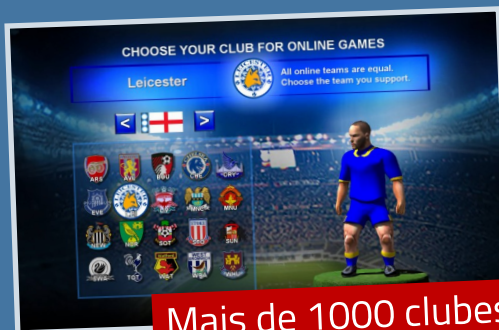
Sociable Soccer

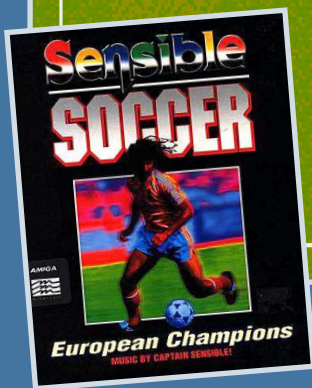
Por Talude

Um Sucessor Espiritual

Sociable Soccer é uma nova tentativa de trazer de volta a série Sensible Soccer. Criada pelo inglês Jon Hare, responsável também pelo clássico Cannon Fodder, Sensible Soccer ficou famoso por sua jogabilidade rápida e seus jogadores minúsculos. Muito popular na Europa, onde os computadores Amiga e Atari ST gozavam de grande popularidade, Sensible Soccer acabou não ganhando tanta notoriedade no Brasil, onde imperavam os computadores IBM PC e MSX. Apesar disso, figurou na edição especial de futebol lançada pela Super GamePower por ocasião da Copa de 1994, onde foi carinhosamente apelidado de "futpulga".

Depois de cruzar vários consoles de videogame e se converter ao 3D, a série parecia ter chegado ao fim em 2007, mas eis que Sensible Soccer retorna dez anos depois com um "sucessor espiritual". Rebatizado de Sociable Soccer, o jogo passou por uma campanha de financiamento coletivo onde nada funcionou, mas a vontade de vencer foi maior do que as dificuldades. Sociable Soccer será lançado primeiramente para PC, no modelo de acesso antecipado do Steam, a partir do dia 12 de outubro. Em seguida, virão versões para celulares (iOS e Android) e consoles (Xbox One e PS4, incluindo suporte a realidade virtual com o PlayStation VR). A produção é do estúdio novato Combo Breaker, com distribuição pelo também novato Tower Studios.

Além de funcionar como um jogo de futebol tradicional, Sociable Soccer também terá um modo de gerenciamento no qual você atuará

Mais de 1000 clubes

Primeiro pra PC

FUTPULGA, como foi apresentado Sensible Soccer pela revista Super GamePower nos anos 90

Visão superior

apenas como técnico da equipe. Nesse modo, você apenas assiste aos jogos, controla as substituições e define as táticas, tendo ainda que negociar contratos com novos jogadores, como em Football Manager (Championship Manager, para os mais velhos), Brasfoot/Elifoot e no modo MyTeam de FIFA.

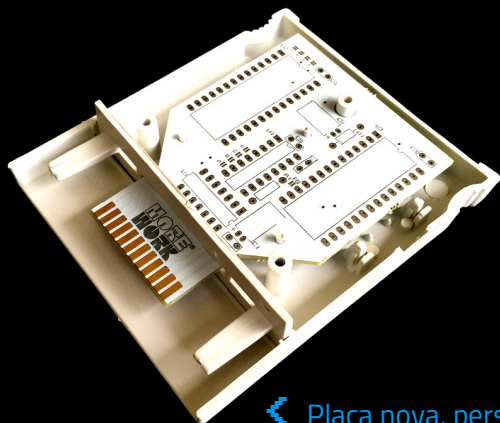
Para o lançamento em acesso antecipado, os desenvolvedores prometem uma “recriação incrivelmente jogável e cheia de adrenalina" do esporte, mesclando “jogabilidade arcade à moda antiga e tecnologia moderna”. Serão mais de 1.000 equipes entre seleções e clubes, com 30.000 jogadores de todo o mundo. Você poderá criar copas, ligas e torneios personalizados para até oito jogadores. O obrigatório multiplayer on-line estará presente, com direito a uma liga contínua. A versão final trará dados atualizados, maior variedade de estádios e até a criação de equipes personalizadas.

PREVIEW

Homebrew brasileiro para Atari

A NEW MARAUDER

Por **Marcus Garrett**

A New Marauder é um tributo a Marauder, título de Atari lançado pela Tigervision nos Estados Unidos em 1982. A brasileira More Work Games redesenhou o jogo em 2015, disposta a incrementar o gameplay original e favorecer o uso de estratégia na solução de labirintos. Além de ser o primeiro homebrew nacional lançado exclusivamente aqui no Brasil, o jogo recria com sucesso o espírito clássico dos títulos de ação e aventura.

O jogador é Marauder, uma espécie de pirata do cosmos que chega a um sistema planetário sem sol, onde os habitantes geram energia através de mineração. Ali, ele irá atacar mundos e estações espaciais, exterminando inimigos e coletando recursos. Há quatro cenários à escolha do jogador: um planeta povoado, a lua de extração, o planeta usina e a lua de transmissão. Cada cenário tem uma missão principal e uma missão extra, além de seus próprios desafios e particularidades.

No planeta povoado, Marauder enfrenta humanoides e perambula por uma complexa rede de labirintos para destruir os computadores de armazenamento de força, com a missão extra de coletar trajes espaciais. Na lua de transmissão, o saqueador deve escapar de robôs sentinelas e destruir os robôs transmissores, libertando saqueadores prisioneiros como missão extra — mas cuidado, pois chuvas de meteoritos bombardeiam a lua e provocam quedas de energia ocasionais!

Placa nova, personalizada, na cor branca e com contatos banhados a ouro.

A NEW MARAUDER foi redesenhado com o propósito de salientar as características dos jogos de tiro e o uso de estratégia para solução de labirintos.

As coisas mudam no planeta usina, quando o Marauder sobrevoa a cidade com sua nave saqueadora, penetrando em dutos para encontrar e destruir o prisma reator. Enquanto isso, ele deve enfrentar naves de patrulha inimigas, equipadas com escudos que as tornam invisíveis ao menor sinal de perigo. Missão extra: resgatar pilotos perdidos. Finalmente, na lua de extração, Marauder explora cavernas repletas de criaturas hostis para dar fim à Criatura-Mãe, e sua missão extra é coletar cristais de energia.

Os controles são simples, e a arma do Marauder mira na direção em que o personagem se desloca. Sempre que dois objetivos principais são concluídos, o jogador ganha uma vida extra. Uma barra de tempo no canto inferior direito da tela está constantemente apressando o jogador. Fique atento: os cenários abrigam "recursos especiais", representados pelos objetivos das missões extras. Esses recursos incluem cristais de energia e trajes, que tornam o Marauder invencível por 13 segundos.

A jogabilidade é boa e lembra o clássico Berzerk, da Atari. Os cenários apresentam surpresas e desafios na forma de passagens secretas, salas não interligadas de maneira óbvia e portas instáveis. Os gráficos, apesar de um pouco quadrados, são bem animados e coloridos, e a variação de cenários não deixa a ação tão repetitiva. O manual de instruções é altamente detalhado e extenso, com uma ótima linguagem visual e impressão de luxo. Ele se encarrega de aguçar a imaginação do jogador, com detalhes sobre inimigos, salas, objetos e missões, apresentando ainda uma história bem interessante que faz o jogo crescer. Para completar, o cartucho, em um case plástico branco, tem rótulo muito bem impresso, colorido e numerado – peça de colecionador!

Com seu primeiro lançamento de tiragem numerada (limitada a 50 unidades), a More Work Games realmente fez jus ao termo remake. Um jogo antigo, e até meio sem graça, renasceu com novas cores e gráficos, quatro variações de cenários, labirintos mais complexos e inimigos com níveis de dificuldade e interação específicos para cada planeta. Não querendo estragar as surpresas, o pacote ainda traz alguns mimos...

E você? O que está esperando para virar um saqueador espacial?

HUMOR

Oferecimento: 16 bits da deprê

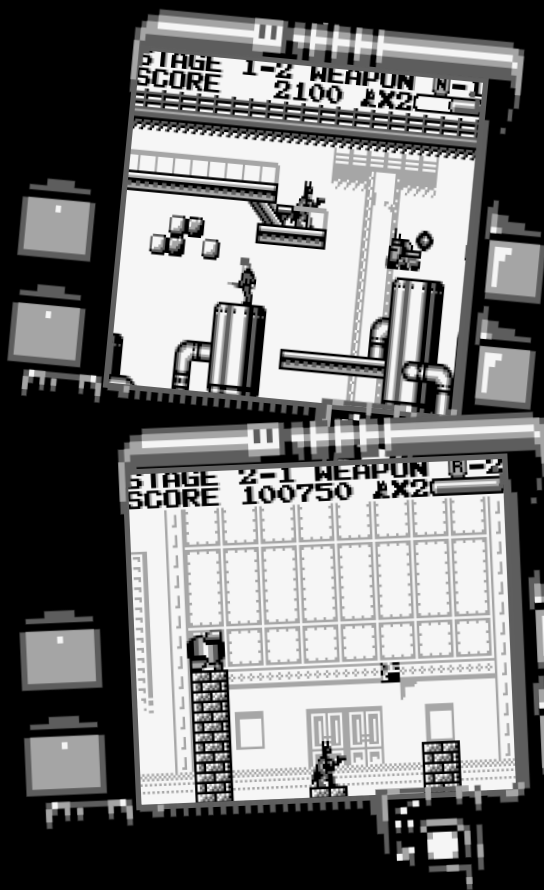
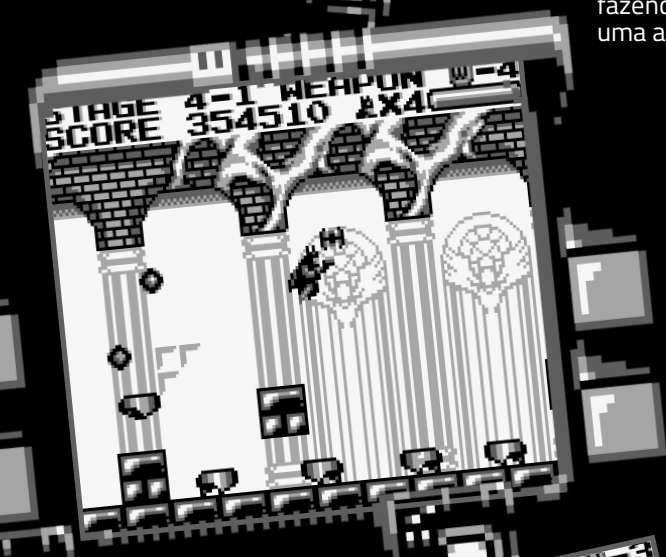
Batman: The Video Game

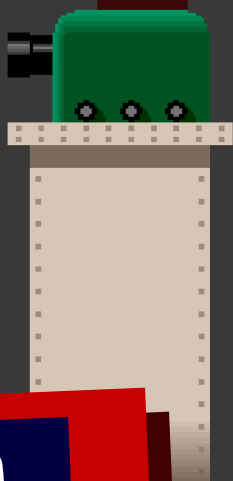
Game Boy

Por **Orakio "O Gagá" Rob**

As ruas de Gotham City nunca foram tão perigosas: o Coringa está à solta! Mas não há motivo para pânico, porque o incansável Homem-Morcego não vai deixar o vilão fazer a festa na cidade.

O jogo segue fielmente a estrutura do filme. Logo no início, Batman recebe um chamado do comissário Gordon informando que o bandido Jack Napier invadiu a fábrica de produtos químicos Axis. Ali, Jack cai em um tonel de substâncias nocivas e se transforma no Coringa. Nas fases seguintes, Batman perseguirá seu arquirrival pelo museu e pelos céus de Gotham até o duelo final na catedral.

Batman abandona totalmente a humildade nesta aventura para o portátil da Nintendo. Para que usar os punhos se você é um milionário e pode pagar por boas armas? Ao contrário do habitual nos jogos do herói, aqui Batman vai atirar muito, graças a sua pistola com munição infinita. Também estão disponíveis os lendários batarangues e até um campo de força.

Mas se você pensa que o jogo é só tiroteio, está muito enganado! As fases têm rotas alternativas pelo alto que exigem saltos precisos, além de plataformas móveis sobre abismos que vão fazer você lembrar de Mega Man. Acha pouco? Pois tome uma bela fase de navinha, cruzando os céus de Gotham com a Bat-Asa!

As cenas com trechos do filme até que surpreendem, mas no geral os gráficos decepcionam um pouco. Tudo bem que é um jogo de portátil, mas os minúsculos bonecos na tela não precisavam ser tão portáteis assim! Por outro lado, a música é caprichada e a jogabilidade excelente, fazendo de Batman: The Video Game uma aventura imperdível!

Bonanza Bros.

Arcade

Por Talude

Bonanza Bros. foi lançado nos arcades em 1990, tendo como protagonistas o baixinho Mobo, de roupa azul, e o esguio Robo, de roupa vermelha. Seus nomes são trocadilhos com as palavras em inglês "mob" (mafioso) e "rob" (roubar), e não é por acaso: eles são referências ao filme Os Irmãos Caras de Pau (The Blues Brothers, de 1980) onde John Belushi e Dan Aykroyd encarnam dois ex-presidiários que montam uma banda para salvar o orfanato onde cresceram. No arcade, o primeiro jogador sempre será Robo, enquanto o segundo jogará com Mobo, mas isso muda nas outras versões.

Robo e Mobo estão vendo televisão quando a programação é subitamente interrompida por alguém cujo rosto não é mostrado. Essa figura misteriosa é quem transmite a missão aos protagonistas: na versão americana, eles são convocados para testar os sistemas de segurança de prédios, enquanto na japonesa, eles são enviados até BadTown para coletar evidências contra as organizações criminosas que ocupam os prédios. O jogo oferece 12 níveis bem variados, como um navio de luxo, a casa da moeda, um antiquário e até uma pirâmide! Os cenários são facilmente

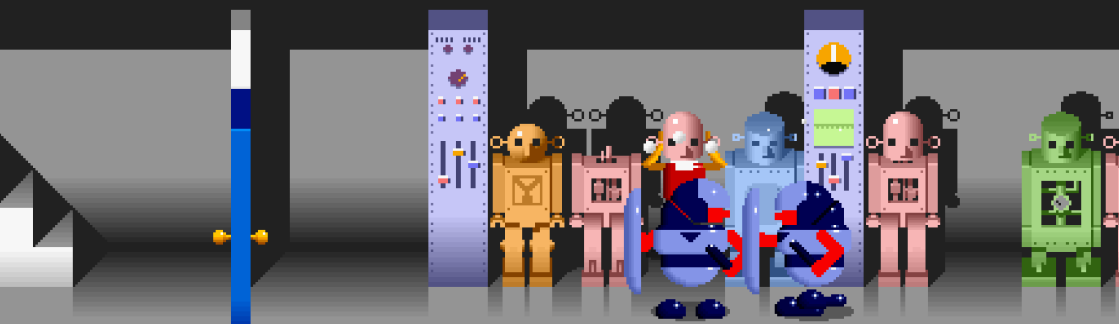
São 12 níveis ao todo

Fuja dos policiais

identificáveis: você sabe que está em uma joalheria ao ver os itens que tem que capturar e as muitas joias no cenário, enquanto no laboratório você notará robôs, computadores e tudo mais.

O jogo é praticamente um dos pais dos jogos de stealth (em uma árvore genealógica onde os Metal Gear clássicos de MSX seriam os avós), e o objetivo principal é roubar os itens e evitar os policiais/seguranças do local. Você tem uma arma, mas ela somente paralisa os adversários. Para piorar, ela nem sempre é eficaz, visto que alguns de seus rivais possuem escudos e só podem ser atingidos por um lado, sem falar no policial grandão que atira bombas.

Em alguns cenários, é possível disfarçar-se com chapéus ou cabeças de robôs e aguardar até que os inimigos saiam. A maioria dos cenários tem que ser estudada para que você possa avançar, já que a disposição dos itens pode obrigar você a ir e voltar em determinados lugares, principalmente na última fase, que é um labirinto. Há armadilhas espalhadas pelos estágios, como cascas de banana e latinhas que podem derrubar seus personagens, além de bigornas que podem transformar os adversários em panqueca. O ganido dos cachorros é tão sofrido que dá até pena de ter que atirar neles. A trilha sonora não tem muitas músicas, mas elas transmitem bem a ideia do cenário, especialmente no cassino (inspirado no Golden Nugget de Las Vegas, que também é o cenário de Balrog em Street Fighter II).

Bonanza Bros. é um jogo que incentiva a cooperação em seu modo multiplayer (quem jogar sozinho vai encarar um desafio maior). A jogabilidade é excelente e divertida, rendendo horas de diversão se você jogar de forma mais tranquila. Perder vidas no jogo é normal, como em qualquer arcade dos anos 90, mas a diversão também está lá. Você pode curtir uma jogatina casual se quiser, ou tentar chegar ao final em uma corrida contra o tempo e os inimigos. Uma curiosidade sobre o arcade: a placa Sega System 24 utilizada na máquina rodava os jogos a partir de disquetes, e também foi usada no jogo Gain Ground.

Knuckles' Chaotix

Sega 32 X

Por Ítalo Chianca

Exclusivo do periférico 32X, Knuckles' Chaotix coloca a equidna queridinha dos fãs de Sonic & Knuckles de Mega Drive em uma aventura ao melhor estilo Sonic, só que com diversas novidades.

Em Knuckles' Chaotix, a missão é evitar que Dr. Robotnik e Metal Sonic consigam os seis anéis do caos em uma aventura 2D em alta velocidade, como nos clássicos do Mega Drive. Porém, a Sega aposta em uma jogabilidade inusitada, onde dois personagens ficam interligados por uma "cordinha" especial com anéis nas pontas.

Toda a ação do jogo se baseia nessa ligação entre Knuckles e um dos Chaotix disponíveis. Juntos, eles podem acessar plataformas mais altas, correr e destruir inimigos. Pode parecer estranho correr com um personagem amarrado a você, mas bastam alguns minutos de jogatina para que as mecânicas do jogo se tornem uma delícia.

Outra novidade em relação à série principal fica por conta da forma como exploramos as fases. Apertando um botão na máquina de seleção de estágios, você é jogado aleatoriamente em uma das fases do jogo, que precisam ser vencidas de diferentes modos, incluindo batalhas contra chefes.

A jornada é longa, talvez maior do que a da maioria dos outros jogos da série principal, mas é bastante recompensadora. A trilha sonora é inspirada, os gráficos são incríveis (com detalhes nunca vistos antes em um jogo do Sonic) e os cenários são bem construídos, cheios de rotas alternativas.

Knuckles' Chaotix é um excelente jogo inspirado no universo do Sonic, sendo uma experiência obrigatória para os (poucos) donos de um 32X. Se você é um deles, então agarre o quanto antes a uma cópia dessa maravilha.

ANÁLISE

Maximum Carnage

SNES / MEGA

Por **Ítalo Chianca**

Inspirada em Carnificina Total, série em quadrinhos da Marvel, a Software Creations coloca Homem-Aranha e Venom lado a lado, unindo forças na luta contra o sanguinário Carnificina. O maluco simplesmente fugiu da prisão e convocou uma turma da pesada para aterrorizar as ruas de Nova York.

Maximum Carnage segue o estilo briga de rua, com os heróis — é possível escolher entre Homem-Aranha e Venonmem algumas fases — se movimentando pela tela enquanto encaram hordas de inimigos que surgem de todos os lados. Para vencê-los, é só socar, chutar, soltar umas teias, dar umas boas voadoras e apelar para os itens especiais que convocam ajudantes de peso, como Capitão América, Gata Negra, Punho de Ferro, Manto e Adaga, Deathlok, Morbius, Flama e Nightwatch.

Mas não vá pensando que é só andar e soltar o braço. A dificuldade de Maximum Carnage é braba! Os inimigos tiram muito life, cercam você sem dó e surgem como pragas. Porém, em nenhum momento você ficará entediado durante as lutas, pois a trilha sonora é soberba, com rock tocando incansavelmente. Uma maravilha!

Além do som pesado, o game conta com belos gráficos. Os sprites dos heróis são grandes, a movimentação é boa e os cenários bem variados. Parece mesmo um quadrinho em movimento. Para completar, cenas das HQs originais rolam entre uma fase e outra. Coisa fina mesmo.

Bonito, desafiador, divertido e com uma trilha sonora de respeito, Maximum Carnage é um game obrigatório para quem curte uma porradaria estilosa. É pegar o controle e se sentir um verdadeiro herói.

Melhor estilo: Briga de Rua

ANÁLISE

Pro Wrestling

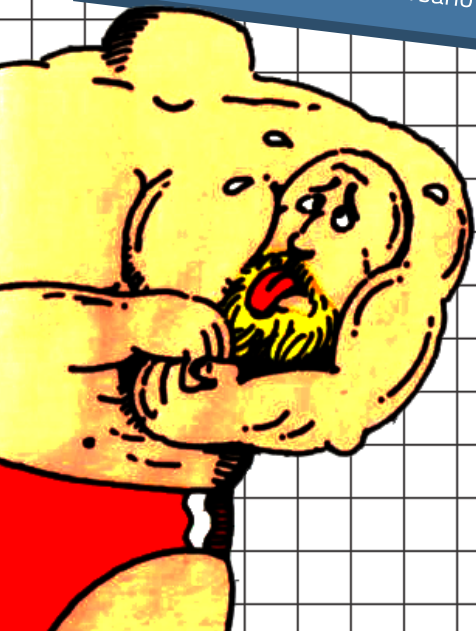
Master System

Por **Orakio "O Gagá" Rob**

Cadeiradas e cotoveladas: neste ringue, só os golpes limpos estão proibidos

A luta-livre sempre encantou o público, misturando muita baixaria e uma boa dose de teatro. Não poderia ser diferente neste jogo, que estrela as mais loucas duplas de lutadores. Quem ganhará o título? Os "Soldados Loucos" com seu temido golpe quebra-pescoço? O "Expresso do Oriente", com seu temido lutador barbudo? Os "Grandes Mascarados", com sua fúria misteriosa? Ou ainda, os louríssimos "Irmãos Quebra-Quebra" com seus golpes aéreos?

Para ganhar a briga, vale tudo, inclusive derrubar o inimigo no chão para, em seguida, subir no canto do ringue e pular em cima do infeliz. E que tal jogar o adversário nas cordas, esperar ele ser lançado de volta em sua direção e recebê-lo com uma baita gravata aérea? Se tanta pancadaria fizer sua mão doer, não tem problema: saia do ringue, pegue uma cadeira e acerte uma bela paulada na cabeça de seu rival. Lembre-se também de que você não está sozinho nessa, e a qualquer momento da luta pode ir até o canto do ringue pedir a seu parceiro que lute em seu lugar. Só fique esperto, porque seu rival vai fazer de tudo para impedi-lo de fazer isso.

DICA: Enquanto um membro da luta briga no ringue, o outro recupera energia do lado de fora. Se sua energia ficar baixa, troque de lugar com seu parceiro o mais rápido possível e faça-o ganhar tempo para que você se recupere!

Um herói que foi ao inferno e voltou

-- e isso tudo antes do jogo começar!

Mega Drive

Por **Orakio "O Gagá" Rob**

Em uma noite escura e sem lua, uma criança é sequestrada da casa de seus pais. Seus raptores conduzem o pobre menino por uma série de túneis subterrâneos, confiando-o a um grupo de sinistros magos negros. Alimentado com poções criadas a partir do sangue de criaturas horripilantes, o jovem tem seu corpo e sua mente corrompidos pelo mal, transformando-se no mensageiro da besta. Anos de tormento e depravação se arrastam como uma eternidade até que um dia, inesperadamente, o jovem se lembra de seus dias como humano e decide partir em busca de vingança.

Achou a infância do herói meio barra-pesada? Pois agora é que a coisa vai ficar complicada mesmo. Monstros de todas as formas e tamanhos vêm em sua direção em alta velocidade, sedentos de sangue. Há armadilhas por todas as partes, apenas uma vida e nenhum continue. Passwords? Que nada. Seus únicos aliados são sua coragem e seus punhos, nem a uma arminha o nosso infeliz herói tem direito.

A única coisa mais animal que a dificuldade talvez sejam os gráficos. Os demônios por si só já têm um visual superchocante e caprichado, mas até o céu desse mundo insano impressiona, com lindas cores, nuvens se movendo em velocidades diferentes e uma lua sinistra. A música não fica atrás, dando um clima de tensão ao mesmo tempo que incentiva o jogador a seguir adiante. Um espetáculo para os olhos e os ouvidos, mas apenas para quem tem o coração forte.

Um visual chocante

ANÁLISE

Top Gear 2

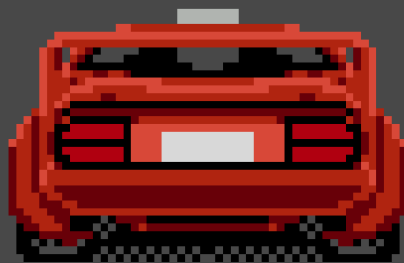
Correndo pelo Mundo

Mega Drive

Por Ítalo Chianca

Depois do sucesso dos dois primeiros jogos da série Top Gear no Super Nintendo, chegou a vez dos donos de Mega Drive se divertirem em corridas alucinantes pelo mundo. Desenvolvido pela Gremlin Interactive, essa versão para o 16 bits da Sega traz o melhor das corridas estilo arcade — sem preocupação com o realismo — num game que une velocidade, desafio e uma longa jornada pelos quatro cantos do mundo.

Em Top Gear 2, você correrá por 16 países, atravessando mais de 60 cidades enquanto enfrenta dezenas de oponentes que não pensarão duas vezes antes de jogar o carro em cima do seu. O estilo de direção é o mais tradicional possível: basta acelerar, frear, direcionar para os lados e turbinar. Tudo isso enquanto viaja pelo globo em cenários como autoestradas, desertos, cidades, pistas congeladas e até pistas noturnas.

Corridas desafiadoras

Para vencer em Top Gear 2, você precisa chegar entre os dez primeiros em cada corrida. Mas é bom chegar na frente, pois você ganha uma grana para melhorar o carro de acordo com a sua posição na chegada. Entre as melhorias, é possível comprar pneus, motor, nitro, câmbio e peças para a lataria.

Para facilitar o seu desempenho, fique de olho nos itens espalhados pelo chão, tem sempre um nitro ou uma graninha dando bobeira. Isso pode ajudar bastante durante a longa jornada, que chega fácil às cinco horas de jogatina só no modo principal.

Infelizmente, nem tudo é motivo de comemoração nessa versão de Mega Drive. Em comparação com a versão do Super Nintendo, os gráficos perderam um pouco de qualidade, e a trilha sonora simplesmente não toca ao mesmo tempo que os efeitos sonoros. É preciso escolher entre um ou outro antes de começar. Mas, se tudo que você quer é acelerar por aí como se não houvesse amanhã, Top Gear 2 é o jogo certo para você.

Melhorar seu carro é imprescindível para passar as corridas com mais facilidade. Quanto mais alta é sua posição no pódio, mais dinheiro terá para acessórios.

Strip Fighter II

PC Engine

Por Ítalo Chianca

Inspirado (para não dizer copiado na cara dura) no sucesso de Street Fighter II, a Games Express traz um exótico game de luta para o PC Engine. À primeira vista, parece só mais um clone de Street, como diversos outros que já estamos carecas de conhecer, mas basta uma espiada rápida e descompromissada nos "detalhes" para percebermos que esse não é um jogo normal.

Strip Fighter II, como o próprio nome já sugere, é um game de luta protagonizado por strippers. Nele, você pode escolher uma entre as seis personagens disponíveis — Bella, Martha, Medusa, Nina, Yuki e Amanda — e sair na porrada contra as outras lindas combatentes.

Até aí, é um jogo de luta como outro qualquer: existem dois modos de jogo (versus e arcade); golpes que variam entre socos, chutes e magias; cenários diversos, como cidades e florestas; e muita porradaria e ação. Só que, de normal, o jogo só tem isso mesmo. As lutadoras, como você já deve imaginar, combatem com pouquíssima roupa. Além disso, a maioria dos golpes colocam as moças em posições que farão você pausar a jogatina com bastante frequência, assim como nas lutas da Chun-Li, lembra?

Para tornar a experiência de luta algo incomparável com outros jogos do gênero, Strip Fighter oferece um incentivo extra para você continuar vencendo. A cada vitória, uma linda jovem surge com roupas íntimas após o duelo. E com mais uma vitória, a danada fica peladinha na tela do seu PC Engine. Com novas vitórias, loiras e morenas não param de aparecer, mostrando que jogar videogame até altas horas nunca foi tão motivador. O único problema é que você não vai poder jogar Strip Figther com seus pais em casa!

ANÁLISE

Super Nintendo

Por Orakio "O Gagá" Rob

Nada de skates voadores ou hologramas divertidos no futuro negro deste RPG!

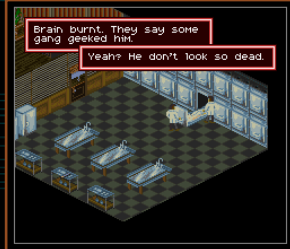
O ano é 2053. Hackers conectam seus cérebros diretamente à grande rede de computadores, a Matriz, onde sistemas de segurança virtuais podem fritar seu cérebro. Parte da população mundial sofreu terríveis mutações, transformando-se em elfos, trolls e outras criaturas das lendas. A magia renasceu e grandes dragões despertaram, tornando-se diretores de grandes corporações que assumiram o lugar dos governos.

Nas ruas sujas e escuras, uma revolução se desenrola a cada dia. Samurais urbanos, xamãs e outros guerreiros se infiltram nas corporações como um câncer, roubando dados confidenciais e lutando pela justiça — ou, como é mais frequente, pelo dinheiro. Bem-vindo ao futuro!

Quando Jake Armitage desperta dentro da gélida gaveta de um necrotério, ele não lembra quem é nem como foi parar ali. Só o que ele sabe é que alguém tentou matá-lo, e quase conseguiu. Em uma luta contra o relógio, ele precisa descobrir quem realmente é e quem o quer morto antes que seja tarde demais. Sua investigação o levará a clubes noturnos, edifícios corporativos de segurança máxima e cemitérios.

Além de trocar tiros com seus algozes, Jake também vai invadir sistemas de computador e descobrir poderes mágicos que não sabia que possuía. Os desafios e reveses são inúmeros, mas um merece destaque: o momento em que o protagonista descobre que uma bomba foi instalada em seu córtex cerebral e precisa procurar um cirurgião das ruas para removê-la!

The ultimate foe? **Your own mind.**

ANÁLISE

Kirby's Adventure

Nintendinho

Ele completa 25 anos de vida e você ainda com preconceito porque ele é rosa?

Por **Leandro Vallina**

Vamos voltar um pouco no tempo e imaginar a seguinte situação: você é um estudante do colegial, ano 1993. É sexta-feira e você chegou na locadora tarde da noite, quase na hora de fechar, com as prateleiras praticamente vazias. Os principais lançamentos já foram locados. Mas lá no canto da prateleira tem uma caixa, com um bicho rosa estampado. Você pega a caixa, olha bem para ela e coloca de volta. Afinal, tem aquele outro game de porrada, que você já conhece, onde um musculoso arrebenta um monte de punks pelas fases. Melhor alugar logo o game de briga e não ficar com essa fita rosa nas mãos, vai que algum amigo da escola aparece e te vê com esse jogo de menina, né?

Anos 80 e 90, décadas da "geração Brucutu" nos cinemas e nos games. Machismo e preconceito rolavam soltos nas locadoras. E a franquia Kirby começou bem ali, em 1992, com um jogo para Game Boy. Esse primeiro título já era um bom game de plataforma, mas foi no ano seguinte que Kirby realmente arrebentou com sua estreia no NES (o saudoso Nintendinho).

Kirby's Adventure foi um dos últimos games a sair para o 8 bits da Nintendo. Por um lado, isso foi bom, já que os produtores sabiam como extrair ao máximo tudo o que podiam do console. Por outro, os lançamentos para o NES já não tinham grande impacto nas revistas e ganhavam espaço cada vez menor nas lojas. Aqui no Brasil a situação não foi muito melhor: O Mega

Abertura da versão EUA

Drive havia sido lançado em 1990, e muita gente tinha vendido seu famiclone para comprar o console da Sega. Por esse motivo, muitos jogadores só foram conhecer esse game quando ele já era retrô, muito tempo depois de seu lançamento.

Em uma bela evolução de Super Mario Bros 3, Kirby's Adventure é um jogo de plataforma com cores vibrantes, cenários de fundo animados, músicas cativantes, vários upgrades para o personagem e inúmeros minigames espalhados pela aventura que lembram até Mario Party. Assim como nos jogos do encanador, as fases do jogo são divididas em mundos (mais especificamente, em portas). Em termos gráficos, ele chega a superar Mario 3, e embora a trilha sonora não seja tão icônica, contém belos temas que não enjoam nunca.

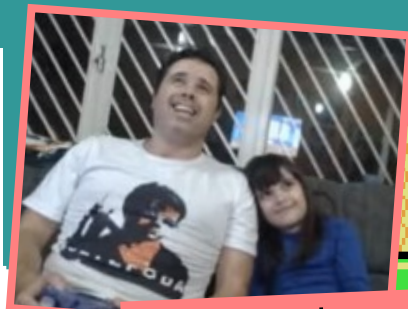
O grande diferencial do jogo é a capacidade que Kirby tem de engolir os inimigos e adquirir suas habilidades. Há uma imensa variedade de habilidades disponíveis, desde o simples manejo de uma espada até a capacidade de transformar o personagem em um pneu ou tornado. A dificuldade do jogo é abaixo da média, apesar disso, o jogo é bastante longo e tem muitos itens escondidos pelas fases, o que incentiva novas jogatinas. Há até uma bateria interna no cartucho para salvar o progresso do jogador.

Confesso que ignorei Kirby por anos achando que se tratava de um Mario "genérico". Felizmente, minha experiência recente com Kirby's Adventure (veja o quadro) acabou me levando a conferir os ótimos títulos de Super Nintendo e Wii e constatar que a franquia está cheia de jogos clássicos. Parabéns, Kirby, pelos 25 anos! E que venham muitos jogos novos por aí!

São 25 habilidades incríveis

Habilidades de Kirby

Beam	Laser	UFO	Sleep	Spark
Freeze	Fire	Ice	Fireball	Needle
Light	Ball	Cutter	Stone	Hi-Jump
Wheel	Tornado	Mike	Crash	Throw
Suplex	Sword	Parasol	Hammer	Star Rod

Confesso que só fui jogar Kirby há uns três anos. Minha filha, na época com cinco anos, dava seus primeiros passos no mundo dos games (por minha insistência, é claro). Como o controle do meu PlayStation 4 não é muito agradável para mãos pequenas e tem muitos botões, decidi colocar jogos de NES para ela testar. Um direcional e dois botões, isso torna tudo mais fácil para uma criança; o problema é a habitual dificuldade dos jogos do console, que geralmente são muito desafiadores para uma "jovem aprendiz". No fim das contas, ela mesma escolheu o jogo ao ver uma imagem do Kirby. E que surpresa agradável nós dois tivemos: ela se saiu muito bem e passou por várias fases!

Pai coruja...

LANÇAMENTO

FINALMENTE UMA MERECIDA HOMENAGEM AO LUIGI

Biografias de 4 personagens em 100 páginas!

COMPRE AGORA EM:
www.warpzone.me

Michael Berlyn: Criador do Bubsy

Por **Johnny Vila**

Início dos anos 90. Enquanto a Nintendo continuava a colher os frutos de Mario, sua maior criação, a SEGA arrebatava mais e mais fãs ao redor do mundo com seu ouriço azul. Vivíamos a era das mascotes! Naquele tempo, várias empresas do mercado de games tentavam abocanhar uma fatia do mercado usando seus próprios personagens e franquias de games de plataforma. Não foi diferente com a Accolade. A empresa californiana, fundada na década anterior por ex-funcionários da Activision, escolheu o designer e escritor Michael Berlyn (que havia trabalhado em adventures em texto anos antes) para capitanear a produção de sua série de plataforma. A ideia do estúdio era licenciar algum personagem já conhecido para o projeto, mas Berlyn foi irredutível na decisão de criar uma franquia nova, onde eles fossem donos da propriedade intelectual e pudessem explorá-la comercialmente nos mais diversos meios. Depois de passar alguns dias jogando por mais de uma dezena de horas o primeiro game do Sonic, e inspirado nos desenhos animados da Fleischer Studios, como Betty Boop e Popeye, ele criou Bubsy The Bobcat. A seguir, vamos relembrar como a “promissora carreira” desse personagem terminou (ou não) de forma catastrófica.

Estágio 1 : O Surgimento de um novo mascote

Bubsy in: Claws Encounters of the Furred Kind — 1993 (SNES, Mega Drive, PC)

Com uma alusão ao título do filme do diretor Steven Spielberg, "Contatos Imediatos de Terceiro Grau" ("Close Encounters of the Third Kind", no original), o primeiro game de Bubsy colocava o felino em uma corrida para evitar que os alienígenas Woolies, do planeta Rayon, conseguissem concretizar o plano de obter todos os novelos de lã da Terra.

O game demonstra claramente a inspiração da equipe em Sonic the Hedgehog, apresentando (ou pelo menos tentando apresentar) uma jogabilidade rápida e uma personalidade forte para o personagem principal, marcada pela comunicação frequente de Bubsy.

Com uma campanha de marketing agressiva, estampando as páginas de diversas revistas durante o período de desenvolvimento, a promessa era de uma franquia que bateria de frente com os ícones Mario e Sonic. Porém, o primeiro game de Bubsy dividiu a crítica quando lançado: enquanto alguns ressaltavam aspectos positivos, como os gráficos coloridos e bem desenhados, outros apontavam de forma incisiva a jogabilidade imprecisa e as falhas do sistema de colisão.

Bons gráficos, mas a jogabilidade...

Independentemente da aceitação mediana por parte da crítica, o título se tornou o maior sucesso comercial da Accolade até então. Segundo o guia oficial do game, mais de 500 mil cópias foram vendidas somente nos EUA, e houve até um lançamento japonês (Yamaneko Bubsy no Daibōken) com direito a dublagem no idioma nipônico. Um remake foi lançado em 1995 para o PC, sob o título Super Bubsy, trazendo abertura animada e melhorias gráficas e sonoras.

Estágio 2 : Monetizando as ideias

Bubsy 2 – 1994 (SNES, Mega Drive, Game Boy, PC)
Bubsy in: Fractures Furry Tales (Jaguar)

Continuação de peso

Logo após o lançamento do primeiro game, Michael Berlyn deixou a Accolade. Ao lado de Marc Blank, criador da série "Zork" e colega de longa data, ele fundou a Eidetic (hoje SIE Bend Studio, uma subsidiária da Sony). Apesar das baixas na equipe, a Accolade continuou com a série Bubsy, anunciando não apenas um, mas dois novos jogos da franquia: uma sequência direta para SNES e Mega Drive (além de um port para Game Boy) e um título exclusivo para Jaguar — uma escolha inusitada, dada a pequena base instalada do console da

Atari. Ainda assim, nos primeiros meses após o lançamento, o jogo já havia vendido 50 mil das modestas 60 mil cópias produzidas.

Bubsy 2 apresentava o parque "Amazatorium", comandado por "Oinker P. Hamm". Ele usava "histórias roubadas" para extorquir dinheiro dos visitantes, e cabia a Bubsy e seus dois sobrinhos (!) a missão de combater o nefasto vilão. Já em Fractures Furry Tales, Bubsy precisava restaurar a ordem em estágios baseados em histórias famosas, como "Alice no País das Maravilhas" e "Ali Babá e os 40 Ladrões".

Os dois games passaram por um ciclo acelerado de desenvolvimento, sendo idealizados por equipes diferentes da que criou o original. Estava clara a decisão da Accolade de aproveitar a oportunidade de faturar com a série: em Bubsy 2, a empresa apelou para a propaganda in-game, equipando o personagem com uma arma de brinquedo Nerf, e houve até uma tentativa de se produzir uma série animada do personagem (o piloto pode ser encontrado no YouTube).

Infelizmente, os jogos tiveram recepção de mediana a ruim entre a crítica, principalmente devido ao design confuso e, mais uma vez, aos problemas na jogabilidade e no sistema de colisão. Anos depois, em 2015, Bubsy 1 e 2 foram relançados no Steam com o nome "Two-Fur", após aprovação no Steam Greenlight com mais de 60 mil votos a favor.

Estágio 3(D): O triste legado de uma revolução

Bubsy 3D – 1996 (PlayStation)

Em Bubsy 3D, nosso herói é capturado e aprisionado em um foguete pelos seus arqui-inimigos, os Woolies. Porém, ao entrar na atmosfera do planeta Rayon, a nave sofre um acidente e se divide em vários pedaços, que deverão ser coletados para que Bubsy possa retornar ao planeta Terra. A transição de 2D para 3D representou uma grande dificuldade para muitas franquias, e também foi fator crucial para o fim (?) da carreira da mascote da Accolade, que teve aqui sua última aventura inédita até o anúncio do novo game em 2017. A produção ficou por conta do estúdio Eidetic, fundado pelo criador do personagem após o lançamento do primeiro game.

Os gráficos simples e a jogabilidade truncada com movimentação no estilo tanque, aliados ao lançamento em um ano repleto de games fantásticos como Crash Bandicoot e Super Mario 64, deixaram claras as dificuldades com o desenvolvimento do título. Os gráficos 3D representavam uma nova era no mundo dos games; não havia muitas ferramentas ou referências para a criação de um produto, e os desenvolvedores desbravavam um terreno perigoso.

Nem tudo é negativo no título. O design trazia algumas boas escolhas: a temática e os inimigos do primeiro game foram retomados, as animações eram ótimas (principalmente as de morte, que já eram bem engraçadas no primeiro), a busca pelas peças da nave era uma boa mecânica (era necessário coletar todas as peças para assistir ao verdadeiro final) e as batalhas com os chefes usavam ideias criativas (embora não tão bem executadas).

A crítica, porém, foi implacável com Bubsy 3D. E não foi algo de momento: com o passar dos anos, o jogo passou a figurar em diversas listas de piores games de todos os tempos. Parecia mesmo o triste final da jornada de uma mascote. Já o estúdio Eidetic, até que se saiu bem: apesar da má recepção do game, a Sony se interessou pela engine que a equipe havia desenvolvido, fechando um acordo de produção para um novo título utilizando essa base, o excelente Syphon Filter (!).

Algum tempo após o lançamento original, a Accolade passou a comercializar uma nova versão do game. Na embalagem, constava a informação de que o título havia recebido a premiação "Gold X Award". Por um bom tempo, questionou-se na internet a veracidade do tal prêmio, mas scans surgidos na internet no ano passado comprovaram a história: a responsável pela premiação foi a obscura revista americana "PS Extreme", que deu ao jogo a nota 93.

Estágio 4: Uma nova esperança?

Bubsy: The Woolies Strike Back – 2017 (PS4, PC)

Mais de duas décadas depois do último game, a chinesa Billionsoft, atual detentora dos direitos da série, anunciou um novo game da franquia. O lançamento se dará pelo selo Accolade, e o jogo está sendo desenvolvido pelo estúdio alemão Black Forest Games (responsável pela série Giana Sisters).

Será esse um recomeço para a franquia ou o verdadeiro fim da mascote?

De volta e com belos gráficos agora

Recentemente, a WarpZone teve a oportunidade de conversar um pouco com Michael Berlyn, criador de Bubsy e designer do primeiro e do terceiro jogo. Confira a seguir um pouco sobre a carreira dele e curiosidades sobre o desenvolvimento dos games da série.

ENTREVISTA COM Michael Berlyn

W Você já atuou como escritor, músico e produtor/designer/programador de games. Como foi o início dessa carreira tão diversificada?

M Eu comecei minha carreira como um bebê, fazendo coisas de bebê (comendo, crescendo, enchendo fraldas), até ficar velho demais para isso (risos). Quando cheguei à faculdade, decidi escrever livros para ganhar a vida. Eu era especialista em Ciências Humanas (artes, basicamente) e tinha que fazer algum curso específico, então escolhi "Introdução à Programação". Isso me ajudou tremendamente, visto que continuei trabalhando nessa área. Comprei meu primeiro computador em 1979, um Apple, e logo travei meu primeiro contato com os games. Um deles, Colossal Cave, tinha uma trama estabelecida e era o meu favorito. Foi então que decidi descobrir, sozinho, como criar jogos. Na época, a indústria de games ainda não existia, os jogos eram apenas algo que tornava os computadores mais interessantes. Quando aprendi a fazer jogos, a indústria de games já operava. Minha esposa e eu formamos uma pequena empresa, a Sentient Software, e começamos a vender produtos. Em seguida, fui recrutado para longe da minha própria empresa pela Infocom, onde comecei minha carreira para valer.

W Os anos noventa foram marcados pelos games de plataforma com mascotes. Como foi o processo criativo do personagem Bubsy?

M No mínimo, difícil. Eu era um empregado nessa época, e tive que convencer o gerente a dar uma chance a um personagem desconhecido: Bubsy. Eles estavam decididos a licenciar a mascote de algum produto, como Chester Cheetah. Foi uma luta para convencê-los de que era melhor ter um personagem próprio em vez de um licenciado. Trabalhei em estreita colaboração com meu produtor na época, John Skeel, na composição do personagem, e com o artista Ken Macklin na definição do visual. Levou algum tempo, mas Bubsy emergiu do laboratório de ideias em boa forma.

W Como surgiu a ideia do personagem ser um bobcat (gato selvagem típico dos Estados Unidos)?

M Bem, já havia um ouriço, e queríamos algo com mais ou menos o mesmo tamanho e o mesmo nível de energia. Um gato selvagem parecia atender perfeitamente a essas necessidades.

W Qual foi a inspiração para o nome “Bubsy”?

M Meu cunhado inventou a palavra “Bubsy” para se referir a mulheres “bem-dotadas” e aos automóveis de design arredondado, como os primeiros Volkswagens. A palavra recebeu um significado adicional quando decidi basear a direção artística nos desenhos animados das décadas de 1930-40, como Betty Boop. Nesses desenhos, os faróis dos carros eram olhos e ficavam balançando enquanto eles se moviam.

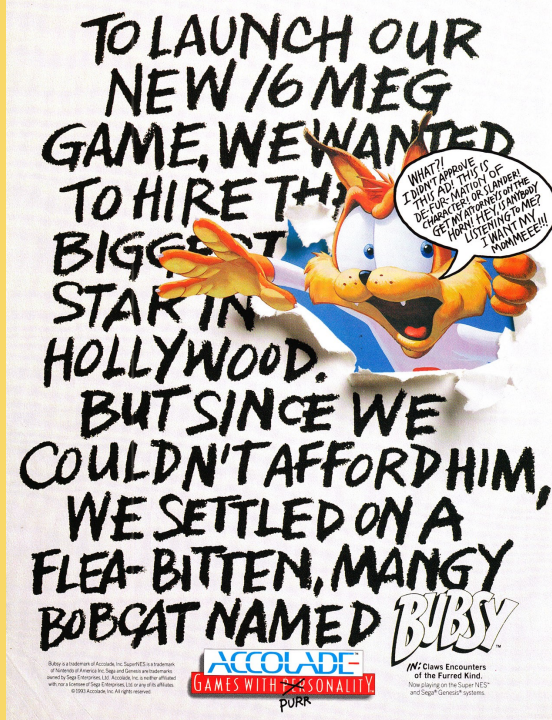
W Por que Bubsy tem um ponto de exclamação na camisa?

M Ele tem? Ah sim! A ideia era a exclamação mudar para uma interrogação quando ele encontrasse algo novo, seria um alerta para o jogador. Isso nunca ocorreu devido às limitações das plataformas.

W Havia algum motivo especial para o personagem ser tão comunicativo?

M Eu e meu produtor tínhamos sempre uma piada nova nas mãos, então elas tinham que entrar...

W Se pudesse mudar algo nas decisões de desenvolvimento de Bubsy 3D, o que você mudaria?

M Com certeza, os controles do personagem e a posição da câmera. Se tivéssemos adotado a abordagem de Mario 64, o produto teria sido muito melhor.

W O primeiro Bubsy teve uma ampla campanha de marketing na época e obteve avaliações satisfatórias da crítica, sendo considerado um sucesso comercial dentro da Accolade. Por que você deixou a empresa e fundou a Eidetic com Marc Blank?

M Eu e Marc tínhamos perdido o contato havia anos. Após um bate-papo on-line, retomamos a amizade. A decisão de deixar a Accolade para começar um negócio próprio foi encorajada pela própria empresa, que tinha interesse em nossos produtos. Foi bom para ambas as partes, e nosso relacionamento com a Accolade foi muito positivo e produtivo.

W Bubsy 2 e Bubsy In Fractured Furry foram desenvolvidos rapidamente e sem seu envolvimento para aproveitar o sucesso comercial do primeiro game. O que você acha dessas sequências?

M Na época, eu queria que elas tivessem sido bem-sucedidas, mas Bubsy 2 me decepcionou. A alegria do personagem e dos ambientes não estava lá.

W O que houve com o projeto da animação de Bubsy? O episódio piloto foi transmitido e divulgado, mas não houve continuidade.

M Houve alguns problemas com o lançamento do desenho. Algumas estações não transmitiram o piloto porque estavam cobrindo o desfile de um feriado nacional, então pouca gente chegou a assistir. Ele ainda foi exibido uma segunda vez, mas teve baixa audiência e acabou não ganhando força.

W Com o resultado negativo das continuações, a Accolade recorreu à sua empresa para desenvolver um novo game do personagem. De quem partiu a decisão de fazer o jogo em 3D?

M Infelizmente, fui eu que exigi que Bubsy 3 fosse um jogo 3D. Eu não sabia nada sobre 3D na época e, infelizmente, o jogo deixa isso bem claro.

W Bubsy 3D foi idealizado nos primórdios da transição do 2D para o 3D. Como foi o desafio de desenvolver o jogo naquela época?

M Foi um verdadeiro pesadelo, desde a criação das ferramentas de desenvolvimento das fases até as tentativas dos programadores de extrair mais uns polígonos do hardware. Estávamos com 75% do game pronto, e quando vimos Mario em 3D, fomos nocauteados pela abordagem da Nintendo. Já era tarde demais para mudarmos os controles ou a abordagem da câmera, então fizemos o melhor que podíamos naquela situação.

W Após o lançamento de Bubsy 3D, a Eidetic tinha planos para uma continuação?

M Nós estávamos criando produtos para a Accolade, que financiava o nosso trabalho. Porém, eles decidiram pôr um fim em nosso amigo peludo. A Eidetic era um estúdio dependente, que criava produtos para outras empresas, então a decisão de parar de trabalhar em Bubsy foi puramente financeira e vinda da Accolade. A Sony queria que a Eidetic criasse um novo produto para eles, um jogo de espionagem. Sony e Eidetic criaram, então, Syphon Filter. Meu trabalho inicialmente seria de escritor/produtor/designer, mas eu rapidamente me desencantei com a direção que o jogo estava tomando e me afastei disso.

W Você afirma que depois de ver a versão final de Super Mario 64 na feira CES, notou imediatamente que Bubsy 3D precisava ser aprimorado. Isso não foi possível por pressão da Accolade para que o game fosse lançado no prazo?

M Sim. As respostas acima devem esclarecer um pouco sobre o assunto. Ficamos sem tempo e sem dinheiro, então tivemos que lançar o produto.

W Sabemos que Bubsy 3D não foi bem-recebido pela crítica, mas como foi o resultado comercial do título? Uma versão para Sega Saturn chegou a ser anunciada, mas nunca foi lançada.

M A melhor maneira de responder é dizer que as vendas não foram fortes o suficiente para justificar um Bubsy 4.

W A empresa chinesa Billionsoft anunciou recentemente um novo game da franquia, 21 anos depois do último game. O que você achou dos trailers?

M O jogo parece muito bom.

W Você vivenciou diversas épocas da indústria de games. O que você acha do espaço que o movimento indie/casual ganhou no mercado?

M Fico feliz que haja mais uma vez um mercado para jogos casuais. Quando eu estava começando, os jogos eram feitos por uma única pessoa, ou no máximo duas. O custo de fazer um jogo disparou com as grandes equipes e grandes empresas. É bom que as duas abordagens possam coexistir.

W Conte-nos um pouco sobre o momento atual de sua carreira, com a empresa Flexible Tales.

M Nós produzimos histórias interativas para iPhone, iPad, Apple OS X, Windows, Android, etc. Veja o nosso site em www.flexibletales.com

W Dentre todos os seus trabalhos no mercado de games, qual foi o que lhe proporcionou mais satisfação pessoal?

M Nossos novos produtos são projetos que fazemos para nossa própria satisfação. Eles não são best-sellers e não foram projetados para serem best-sellers. Nosso objetivo é criar histórias que gostaríamos de ler e apresentá-las de uma maneira que apenas computadores/dispositivos podem apresentar: como histórias interativas que se desdobram, mudam e crescem.

W Para finalizar, que mensagem você gostaria de deixar para o público brasileiro, representado pelos leitores da WarpZone?

M Continuem lendo, continuem jogando e... VIVA O BUBSY!

Jogos com crianças heroicas

Homenagem da WarpZone ao dia das crianças

Por **Orakio "O Gagá" Rob**

Saturn/PlayStation/PC/iOS

Lunar: Silver Star Story Complete

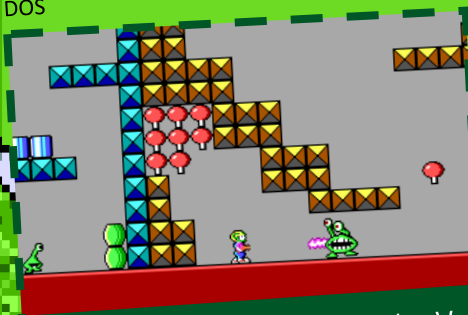
O jovem Alex, de 15 anos, sonha em tornar-se tão famoso quanto seu ídolo, o lendário guerreiro Dyne. Para isso, ele parte com a amiga Luna e uma garotada animadíssima em uma jornada épica que não só o transformará em um homem, mas também colocará à prova a amizade, a bravura e a lealdade de seus amigos.

Super Nintendo

Earthbound

A queda de um meteoro na pacata cidade de Onett muda para sempre a vida de Ness, de apenas 13 anos. O menino recebe a missão de salvar o mundo de uma ameaça alienígena, e ao lado de amigos corajosos irá descobrir o quanto é especial para todos que o cercam. Repleto de momentos hilários, o jogo também comove, sendo uma aventura muito tocante para crianças (e adultos!) de todas as idades.

DOS

Commander Keen in Invasion of the Vorticons

O que você faria se, aos oito anos de idade, descobrisse que a Terra vai ser invadida por alienígenas? Se você respondeu "eu construiria uma espaçonave caseira no meu quintal e iria enfrentar os aliens no planeta deles"... prazer em conhecê-lo, Billy Blaze! No papel do gênio infantil, você vai atirar e saltar nesse clássico jogo de plataforma dos criadores de DOOM.

Vários Sistemas

Bart vs. The Space Mutants

Se uma criança dissesse que o mundo está sendo invadido por alienígenas, ninguém acreditaria, certo? E se essa criança fosse Bart Simpson? Pior ainda! O pestinha vai ter que enfrentar sozinho os invasores do espaço, e pretende fazer isso à sua maneira: passando trotes ao telefone, pixando coisas pela rua e saltando sobre tonéis radioativos na usina nuclear de Springfield!

PlayStation/Saturn

Grandia

Quando inicia suas aventuras neste clássico RPG, Justin tem apenas 14 anos. Acha pouco? E se dissermos que sua companheira de jornada tem apenas 8 anos? Os precoces heróis de Grandia são movidos por um intenso desejo de aventuras. Nós da redação desafiamos os leitores a ouvir o empolgante tema de abertura do jogo e resistir à tentação de passar semanas explorando o mundo com o herói.

Super Nintendo

Secret of Mana

Como toda criança, Randi tem sérios problemas para seguir ordens. Ao explorar uma área proibida da floresta, ele remove uma espada sagrada do pedestal e desperta monstros adormecidos. Em pânico, os habitantes da vila expulsam Randi (!!!), e o menino errante acaba se envolvendo em uma trama que inclui deuses antigos e feras gigantes.

Atari

Bobby is Going Home

Bobby precisa chegar em casa, mas não vai ser fácil! A ponte abre e fecha sob seus pés, morcegos dão rasantes sobre sua cabeça e os gansos querem atropelá-lo! Onde entra o heroísmo nisso? Talvez ele estivesse levando um remédio para a avó doente. Afinal, quem aqui no Brasil tinha o manual do jogo para saber a trama?

O pequeno Nemo viaja para o mundo dos sonhos com a promessa de brincar com a princesa, mas quando chega lá é que vê o tamanho da encrenca: o rei Morpheus foi capturado, e adivinhem quem vai ter que resgatá-lo? Mesmo sendo tapeado desse jeito, Nemo cumpre sua missão sem reclamar, usando doces para convencer as criaturas locais a ajudá-lo.

NES

Little Nemo: The Dream Master

PC Engine

Bonk's Adventure

Nessa aventura pré-histórica, o pequeno e cabeçudo Bonk precisa resgatar a princesa Za, que foi sequestrada pelo rei dinossauro Drool. Só que nos tempos das cavernas as coisas eram diferentes, e nosso amigo Bonk não é de sutilezas: ele ataca os inimigos usando a própria cabeça! E querem saber como ele escala paredes? COM OS DENTES!

Mega Drive

Kid Chameleon

Um novo arcade chega na cidade, causando sensação entre a garotada. Porém, o jogo é um pouco real demais, e o vilão virtual aprisiona as crianças que levam um game over. Ainda bem que Casey, um moleque extremamente talentoso no videogame, mora por ali. Usando máscaras especiais espalhadas pelas fases, ele ganha habilidades que o ajudaram a vencer mais de cem fases!

VERSUS

Por Fabio Reis

Quatro tartarugas ninjas, mil maneiras diferentes de apanhar

Na seção Versus, vamos comparar versões diferentes de um mesmo jogo lançadas para consoles rivais. A ideia é chegarmos a um veredito quanto à melhor versão do jogo — e gerar alguma polêmica no processo.

Para estrear a seção, vamos apresentar as três versões do jogo Teenage Mutant Ninja Turtles: Tournament Fighters. O interessante é que, ainda que compartilhem o nome, as versões de NES, Mega Drive e Super Nintendo são jogos que pouco têm em comum, à parte de serem todos excelentes games de luta feitos pela Konami nos seus tempos mais inspirados.

O cenário dos games de pancadaria

Na década de 90, os jogos de luta ditavam os rumos da indústria de games. Street Fighter II virou febre nos arcades e logo foi convertido para o Super Nintendo, em um padrão que se repetiria nos anos seguintes: o jogo saía perfeitinho para os arcades e, em seguida, recebia uma conversão com algumas limitações para os consoles, que não tinham o mesmo poder dos arcades.

Algumas empresas, porém, resolveram trilhar um caminho diferente e lançar jogos de luta originais para consoles domésticos. Foi exatamente o que a Konami fez, lançando três jogos de luta com o mesmo nome, porém com roteiros, gráficos e personagens diferentes.

Versão Mega Drive

Dezembro de 1993

Mestre Splinter é sequestrado por clones das Tartarugas Ninjas. Agora, cabe a nossos heróis reunir seus aliados e sair distribuindo pancadas pela galáxia até encontrar a chefe Karai (imagine como os jogadores gostavam desse nome). O destaque era April O'Neil, que se apresentava como personagem jogável em vez de ser sequestrada pela bilionésima vez. Curiosamente, o Destruidor não aparece no jogo.

Essa é a versão mais sombria de TMNT Tournament Fighters. Ela apresenta jogabilidade simples, lembrando um pouco o jeitão de Samurai Shodown, mas com uma diferença muito bacana: os golpes e movimentos foram pensados para um controle de três botões. Para quem não lembra, o controle original do Mega Drive só tinha três botões, e para jogar Street Fighter II, o jogador que não dispusesse de um controle de seis botões tinha que apertar START para alternar entre socos e chutes. Em TMNT Tournament Fighters, temos apenas golpe fraco, golpe forte e provocação (taunt).

Versão SNES Dezembro de 1993

Essa versão também conta uma história de sequestro (e qual episódio das tartarugas dos anos 80 não contava?). A diferença é que, desta vez, Karai (ela de novo) resolveu sequestrar não só Mestre Splinter, mas também April O'Neil. E sem essa de clones ou viagens intergalácticas: agora as tartarugas cruzam os Estados Unidos atrás da vilã. O Destruidor até dá as caras, só que em versão ciborgue (o vilão mesmo havia morrido no mangá e nos filmes). Os lutadores têm um estilo bem japonês, gritando os nomes dos golpes como nos jogos da Capcom.

O clima era altamente competitivo nessa versão, que trazia barras que enchiam (de maneira enervantemente lenta) conforme você batia nos rivais e permitiam o uso de golpes especiais. As barras de especiais ainda não eram um recurso tão comum na época, embora a SNK já as usasse em seus arcades. Aliás, os controles seguem o padrão SNK, com dois botões de socos e dois de chute. Com belíssimos gráficos, diversos modos de jogo e uma jogabilidade excelente, que incluía um sistema de combos alucinante, essa versão é amplamente considerada a melhor das três.

Versão NES Fevereiro de 1994

Nada de sequestros por aqui: o Destruidor desafia as tartarugas para um torneio de luta. Simples assim. Acontece que para chegar ao seu arquirrival, nossos heróis terão que lutar não só contra alguns de seus inimigos, mas também contra seus amigos e até entre si. Os personagens incluem alguns dos nomes mais conhecidos do grande público, como Casey Jones e Destruidor. Curiosamente, não há nenhuma personagem feminina.

A versão de TMNT Tournament Fighters para o NES é um marco para o console de 8 bits da Nintendo. Havia alguns jogos de luta para a plataforma, mas ou eles eram formas cruéis de pirataria, ou então eram jogos terrivelmente chatos. Nesse cenário, Tournament Fighters chegou como um jogo oficial e com toda a qualidade que um usuário de NES esperaria de um game da Konami. Porém, por algum motivo desconhecido, o jogo nunca saiu no Japão.

Os gráficos até que são bastante satisfatórios e charmosos, com um clima mais parecido com o dos quadrinhos. Obviamente, a jogabilidade teve que ser simplificada, e por isso as tartarugas não têm armas. Os controles se resumem a um soco e um chute, e as "magias" são executadas através dos tradicionais movimentos de hadouken e sonic boom, mas não saem tão facilmente quanto deveriam. Isso dá um toque meio anárquico ao jogo, promovendo um grande bate-bate sem muita estratégia, o que acaba contribuindo para torná-lo mais divertido. O clima de loucura é acentuado pelo bizarro sistema no qual uma bolinha sai de um display voador com a cara do Mestre Splinter e permite a quem pegá-la causar grandes danos ao inimigo.

CONCLUSÃO

Como você deve ter notado, as três versões de TMNT Tournament Fighters são jogos bem diferentes. Cada jogador vai ter sua versão preferida, mas é inegável que todas são bastante divertidas. Agora é só escolher qual experimentar primeiro e entrar no clima gritando um sonoro "cowabunga"!

SNES

SNES

NES

ALAN WAKE

Por **Roberto Rodrigues**
(Hightower Branco)

Do que um jogo precisa para ser considerado um clássico?

Essa pergunta rende muitas ideias, possibilidades e pontos de vista. Mas em meio a tudo isso, alguns fatores são apontados com mais frequência tanto por gamers quanto por críticos especializados: bons gráficos, jogabilidade fluida, trilha sonora imersiva e um bom enredo, com personagens (protagonistas e antagonistas) que consigam proporcionar empatia com quem estiver se aventurando do outro lado da telinha.

Alan Wake tem tudo isso de sobra. Uma vez que você comece a se aventurar por ele, é quase impossível largar o controle. Tudo no game acontece de forma muito orgânica e natural, como se cada passo dado por Alan fosse crucial para o desenrolar do game — e de fato é mesmo. Trata-se de um jogo de terror/ação em terceira pessoa, produzido pela Remedy Entertainment, a mesma do famoso Max Payne. O jogo foi distribuído em 2010 pelo Microsoft Game Studios como exclusivo para o Xbox 360, mas em meados de 2012 ele chegaria também aos PCs (Windows).

A trama do game gira em torno de um escritor de best-sellers chamado Alan Wake (modelado com base no ator finlandês Ilkka Villi). Há anos Alan não escrevia nada, e em uma tentativa de ajudar o marido a reaver a criatividade perdida, Alice organiza uma viagem para a cidadezinha de Bright Falls, no interior de Washington. Uma linda cabana junto ao Lago Cauldron, cercada por montanhas e cachoeiras, aguarda os dois. É justamente ao procurar as chaves da cabana que testemunhamos o primeiro momento bizarro do jogo: somos recebidos por uma mulher de voz cansada, com o rosto coberto por um véu negro, alegando que o verdadeiro dono estava doente e ela era a responsável. De cara, Alan e todos nós estranhamos as vestimentas e a postura da personagem.

Enquanto descarrega as bagagens na cabana, Alan descobre que Alice havia trazido sua máquina de escrever. Ali ele percebe que tudo aquilo não eram apenas férias como ele imaginava, mas sim outra tentativa de sua mulher de revitalizar sua incrível carreira. Alan não gosta da supressa e discute com ela, acusando-a de colocar mais pressão em sua vida, que não andava nada fácil.

Patrocinadores, editora, empresários e outros já o pressionavam para escrever o próximo livro. Saber que Alice se juntou a esse time deixa Alan muito desapontado.

Após a briga, Alan deixa a cabana para espairecer. Porém, após poucos metros de caminhada, ele escuta os gritos de Alice, vindos de dentro da cabana. Ele retorna, mas percebe que sua mulher havia sumido. É aí que tudo começa. O jogo conduz o jogador na busca pelo possível sequestrador de Alice, e também pelos pesadelos perturbadores de Alan, que revelam criaturas sombrias que anseiam por sua morte. Essas criaturas passarão a ser nossos principais inimigos no decorrer da história.

Diferente do que acontece em outros jogos de tiro, que geralmente recorrem a armas superpotentes, como lança-granadas, metralhadoras, etc., aqui Alan tem como principal arma uma lanterna. Ela é bastante útil, porque as tais criaturas aparecem apenas durante a noite e temem a luz. É claro que temos armas de fogo para ajudar, mas com certeza você vai rezar mais para encontrar pilhas para a lanterna do que munição para o revólver durante a jogatina. Não pense que basta mirar a luz nos inimigos e tudo estará resolvido: conforme avançamos nos seis episódios que compõem o jogo, inimigos mais poderosos surgirão, obrigando Alan a ter um controle rigoroso dos suprimentos e inteligência para determinar quando é melhor enfrentar os inimigos e quando é melhor apenas correr até a próxima luz acesa que encontrarmos. Ali, sempre estaremos protegidos.

O jogo é recheado de segredos, áudios, documentos escritos e vídeos que devemos procurar para complementar e dar mais sentido à trama. Acredite, é muito importante procurá-los e analisá-los. Tudo ficara mais claro se você fizer isso. Para completar a magia, a trilha sonora impecável composta pela banda Poets of the Fall aumenta ainda mais a imersão do jogo. Quando a música começar a tocar entre os capítulos, com certeza você vai querer escutar até o final!

Depois de terminar o jogo e ser, mais uma vez, surpreendido pela história, aquele desejo incontrolável por uma continuação tomará conta de você. Infelizmente, até hoje só tivemos o spin-off Alan Wake's American Nightmare.

Por que este jogo será um clássico no futuro?

Não faltam motivos para que Alan Wake seja considerado um clássico no futuro. Os cenários escuros e os inimigos em formas borradas, em um misto de homem e sombra, conferem ao jogo um estilo único. Até mesmo os problemas de uma jogabilidade clássica em terceira pessoa, como os saltos desajeitados e a mira pouco precisa, provavelmente serão lembrados com nostalgia daqui a 15 ou 20 anos, quando nos perguntaremos: como algo tão simples e até impreciso podia ser tão divertido, envolvente, imersivo... e, por que não, poético?

OLD NEWS

Star Fox 2 e a Super Gafe Power

Por **Sabat Santos**

Reforçando o óbvio: Star Fox foi um dos games mais importantes e revolucionários da geração 16 bits de consoles

Se o pobre jogador da época sempre sentia aquela comichão de inveja a cada grande lançamento 3D que pintava no mercado de PCs, foi a partir do lançamento do game da raposa intergaláctica que a coisa começou a mudar. Hoje, o mercado de videogames só tem a agradecer pela força que a Nintendo deu ao conceber o poderoso chip Super FX.

Com o enorme sucesso do jogo, logo os boatos de uma possível continuação começaram a ecoar pelos corredores da Nintendo. Era natural que, na corrida pela informação em primeira mão, nossas queridas revistas especializadas da época começassem a distribuir as mais variadas notícias a respeito daquele que poderia ter sido um dos lançamentos mais aguardados da geração.

Como nós sabemos (e relembramos na prévia de Star Fox 2 nesta edição), a coisa desandou, frustrando uma enormidade de jogadores e acabando com a esperança das publicações de terem a manchete do ano em suas capas. A Super GamePower, em especial, tinha apostado alto nisso.

Era pra sair na frente, mas...

Na edição 12, de março de 1995, a revista estampou a raposa da Nintendo em tamanho gigante na capa para anunciar uma matéria especial, escrita pelo saudoso Marcelo Kamikaze. O texto trazia informações quentíssimas, direto da terra do Sol Nascente e com total exclusividade sobre Star Fox 2. Nos dias seguintes à publicação da revista, esse acabou se tornando o principal assunto nas locadoras de games e rodas de amigos de todo o país. O autor da matéria afirmava ter conseguido um cartucho protótipo do game com um contato em Quioto que, aparentemente, era muito próximo à Nintendo. É claro que não dá para acreditar que isso tenha acontecido; é mais provável que ele tenha obtido as informações em alguma revista nipônica que lhe fora enviada por alguém de lá. Sabem como é, na ânsia pela dianteira no acirrado mercado editorial de games da época, valia tudo!

SNES

STARFOX 2

Por Marcelo Kamikaze

Star Fox foi o primeiro jogo para SNes a utilizar o revolucionário chip SFX, que possibilita um visual totalmente poligonal em 3D graças ao seu rápido processamento de dados. Com 8 Mega de memória, o jogo, lançado em março de 1993, ajudou muito a aumentar tanto a fama como a fortuna da Nintendo, a fabricante do cart. Não é para menos que o clima na empresa é de alta expectativa para o lançamento da continuação deste petardo, que está programado para agosto deste ano. A Playtronic, representante da Nintendo no Brasil, planeja lançá-lo simultaneamente com os Estados Unidos. Essa é para aplaudir de pé.

Os 16 Mega adicionais foram usados para aumentar ainda mais a jogabilidade

O Comando continua dando ajuda verbal, sem pegar no pesado

GENTE NOVA NO PEDAÇO

Deu trabalho, mas consegui descolar, com um contato em Kyoto, um protótipo de Star Fox 2. Aparentemente o jogo é muito parecido com o original. Mas logo no menu de opções pode-se notar as grandes mudanças. A principal: desta vez é possível jogar em tela dividida com dois jogadores simultâneos, uma sensacional batalha espacial. O outro destaque é a inclusão de mais dois personagens em relação ao cast original - Lince e Ovelha - totalizando cinco personagens na tripulação de Fox MacLaud que podem ser acionados. Na primeira versão, você só jogava com Fox McLaud. A nave também sofreu suas reformulações, podendo se transformar em uma espécie de Robotech (aquele do desenho).

O ESPAÇO SEM FRONTEIRAS

O controle também melhorou. No primeiro Star

O planeta Corperia ainda está mapa estelar

Os novos integrantes da equipe. Infelizmente os seus respectivos nomes não estavam definidos na fita demo

2 EM 1

Ao lado, a nave Arwin se transforma para atingir a sua forma antiga

Matéria exclusiva na SGP

A matéria trazia informações como o provável mês de lançamento do jogo: agosto daquele mesmo ano, e isso incluía o Brasil, onde o jogo chegaria via Playtronic. As fotos mostravam uma grande semelhança com o primeiro game e revelavam dois novos personagens (um lince e uma ovelha), além de modo multiplayer com tela dividida, novas formas para a Airwing e uma empolgação contagiante em cada palavra do autor — que se deu ao trabalho até de dar nota ao jogo, mesmo sendo apenas uma demo!

Teve até cartucho reprô

Outra novidade que deveria acompanhar o game seria a segunda versão do chip 3D da Nintendo, o Super FX II. O chip acabou pintando mesmo no mercado, mas não na continuação das aventuras de Fox McCloud, que nunca chegaram ao Super Nintendo. A raposa estelar só retornaria na geração seguinte, com o fantástico Star Fox 64.
Foi difícil de acreditar, mas Star Fox II para Super Nintendo havia sido cancelado poucos meses antes de seu lançamento, uma notícia que frustrou milhões de fãs e jogadores no mundo todo. E foi pior ainda para a Super GamePower, que alardeou o lançamento do jogo até em território nacional, com uma matéria que deve ter feito o pobre Marcelo Kamikaze ficar sem dormir por meses, aguardando o lançamento de um jogo que nunca viria. A revista nunca mais tocou no assunto; nem mesmo o Akira E. Agora, que sempre aparecia para apontar erros e gafes das edições passadas, deu o ar da graça para tratar do assunto. A ordem era esquecer e fingir que nada havia acontecido.

Ao longo dos anos que nos separam do fatídico cancelamento do jogo, algumas ROMs de Star Fox 2 (possivelmente destinadas a feiras e eventos no Japão) surgiram na internet. Inclusive, uma delas recebeu um patch de tradução e correção de bugs que deixava o game totalmente jogável em emuladores. Assim, quem estava desesperado para pôr as mãos no título provavelmente deu um jeitinho de jogar no seu PC ou notebook. Porém, para aqueles velhos combatentes que jamais se contentaram com a ausência do jogo de maneira oficial em seus consoles, a espera só termina agora, em 2017. Vinte e dois anos depois do cancelamento, a

R$999 no Brasil

Nintendo resolveu se redimir da bobeira do passado, incluindo Star Fox 2 na lista de games da cobiçada edição comemorativa do Super Nintendo Classic Edition, vulgo Snes Classic Mini.

O miniaparelho, que conta com saída de vídeo HDMI, dois controles, 20 jogos clássicos e uma fila de espera astronômica devido à falta de estoque do console (esgotou em minutos na pré-venda), vai ser lançado no dia 29 de setembro, data que marcará também o lançamento oficial do jogo. O único problema é que pouquíssimas pessoas no mundo poderão colocar as mãos em um Snes Mini. Com isso, Star Fox 2 será um game para poucos, pelo menos em caráter oficial. Fica a nossa torcida para que, após o lançamento, a Nintendo se anime e distribua o jogo digitalmente em seus consoles do momento. Se isso acontecer, todos poderão finalmente levar Fox e sua trupe a regiões inexploradas do sistema Lylat, ainda que com 22 anos de atraso. Quem sabe agora o Marcelo Kamikaze finalmente consiga dormir em paz?

Em um mundo devastado pela guerra, ele se ergue.

Por **Orakio "O Gagá" Rob**

Pilhas de corpos o rodeiam, e a água quente do sangue dos inocentes cobre suas canelas. Ele tosse; é sangue, um sangue negro que se converte em uma horripilante criatura. Primeiro, a luta; depois, a fuga desesperada pelas escadas que o levam até os gigantes. A realidade parece ruir à sua volta enquanto ele luta para libertar-se das sombras e da doença que, a cada dia, ceifa mais anos de sua vida. Hyper Light Drifter narra a história de dois heróis diferentes: do misterioso protagonista em constante agonia e de seu criador, Alex Preston, acometido por uma doença cardíaca grave e incurável.

Criador e criatura se misturam o tempo todo, dando ao jogo uma característica estritamente pessoal e única. Embora busque inspiração em clássicos do passado, especialmente em The Legend of Zelda, HLD é um jogo como nenhum outro, porque reflete o drama pessoal e intransferível de seu criador: a busca pela sobrevivência.

Gráficos incríveis...

...de botar medo em qualquer um

A característica mais marcante deste jogo fantástico é o estilo gráfico. Old-school até a medula, HLD usa a pixel art não como alçapão de limitações técnicas, mas como um trampolim artístico. Os cenários são incrivelmente detalhados, e estão repletos de detalhes ambientais que ajudam a contar a história do jogo. Isso é muito importante, porque não há diálogos ou textos explicativos em HLD. Toda a comunicação entre o protagonista e os demais personagens se dá pela exibição de imagens, que sempre deixam mistérios subentendidos. É preciso ter olho vivo e prestar muita atenção em cada detalhe visual do jogo para depreender a história completa. Ainda assim, muito do que você deduzir provavelmente jamais será confirmado. Cada jogador é livre para criar seu próprio conjunto de teorias sobre a trama.

Mas o jogo não é só estilo e atmosfera. Não falta substância a HLD! O herói conta com diversos ataques, de curta ou longa distância, além de poder se esquivar com grande velocidade. É clichê comparar tudo com Dark Souls hoje em dia, mas não há comparação mais precisa para o combate do jogo: cada novo tipo de inimigo encontrado tem um padrão de movimentos e "timing" de ataque, exigindo que o jogador estude seus rivais para poder esquivar e atacar no momento certo (e com a intensidade certa).
A esquiva também funciona para que o protagonista cruze pequenos abismos, permitindo a ele alcançar áreas mais escondidas do mapa. Mais uma vez, o jogador que prestar atenção ao cenário será recompensado, visto que há inúmeros indícios discretos de passagens secretas e rotas alternativas.

Já correu pra jogar?

O mapa do jogo é amplo na medida exata para atiçar seu espírito de exploração sem, no entanto, deixá-lo perdido e frustrado. Também não há do que reclamar dos controles, que são muito eficazes e precisos, especialmente após o lançamento do patch que permite rodar o jogo a 60 quadros por segundo.

Hyper Light Drifter é um daqueles raros jogos que, embora profundamente autorais, conseguem envolver milhares de jogadores diferentes. Assim como o clássico Out of This World nos lançava em um mundo alienígena para explorar temas de amizade e colaboração, familiares a todos nós, HLD expõe o tema da luta pela sobrevivência de maneira íntima, mas ao mesmo tempo universal, algo raro de se ver mesmo na literatura e no cinema. Trata-se de uma aventura altamente recomendada e absolutamente imperdível para todos os tipos de jogadores.

Hyper Light Drifter está disponível para Windows, OS X, Linux, Playstation 4, Xbox One e Ouya (!). Quem tiver um dinheirinho sobrando pode tentar adquirir a edição de colecionador, que vem com caixa, manual e cartucho (puramente decorativo) ao estilo Super Nintendo.

Versão física de colecionador

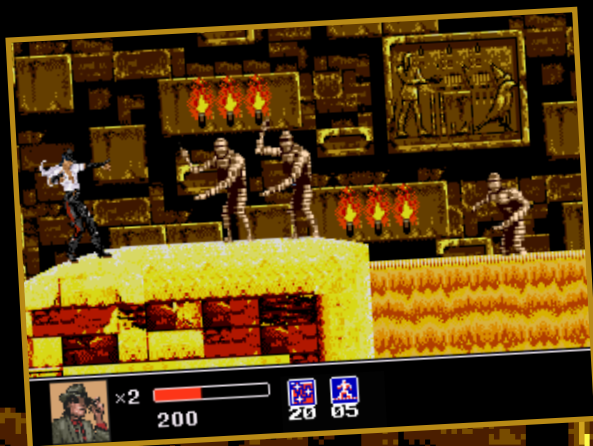
PASSADO ALTERNATIVO

MOONWALKER 2

Rei do Pop retorna em game baseado nos clipes do álbum Dangerous

Por Ítalo Chianca

E se a história dos videogames tivesse tomado rumos diferentes? Na coluna Passado Alternativo, vamos imaginar histórias que nunca aconteceram e tornar reais os sonhos de muitos jogadores. Para estrear os nossos devaneios gamísticos, vamos sonhar com o dia em que Michael Jackson's Moonwalker recebeu uma continuação para o Mega Drive. Pronto para a viagem?

Lançamento do ano

O retorno do rei

Depois de arrastar uma multidão de fãs para o Mega Drive, Michael Jackson está de volta, ainda mais cheio de estilo, música e ação. Em Michael Jackson's Moonwalker II: Dangerous, continuação do clássico Moonwalker de 1990, o rei do pop estrela mais um divertido game de plataforma 2D no 16 bits da Sega.

Desta vez, a aventura é inspirada nos clipes do álbum Dangerous, lançado em 1991. Prepare-se para encarar o Egito Antigo ao som de Remember the Time, desvendar quebra-cabeças no estágio de Who is It e nadar pelos oceanos com Free Willy ao som de Will You Be There. Achou pouco? Não tem problema, porque você também vai resgatar crianças perdidas nas fases de Heal the World, percorrer várias localidades famosas do mundo em Black or White e até dividir a jogatina com um amigo nos estágios de Jam, Give in to Me e In the Closet.

A jogatina multiplayer é a grande novidade desta sequência. O segundo jogador poderá selecionar os astros que fazem ponta nos clipes do CD, como Michael Jordan, Eddie Murphy, Naomi Campbell e até o guitarrista Slash. Assim como no jogo anterior, o rei do pop poderá usar toda a sua magia e os tradicionais passos de dança para vencer os inimigos. Os gráficos, no entanto, estão muito melhores, com detalhes de cenários e movimentação dos personagens superfiéis aos curtas. Mas o verdadeiro espetáculo é, mais uma vez, a trilha sonora, que será totalmente cantada!

Michael Jackson's Moonwalker II: Dangerous será lançado mundialmente durante o intervalo do Super Bowl, onde o rei do pop fará uma apresentação que promete mudar a história do evento para sempre. Ao que tudo indica, o jogo seguirá o mesmo caminho de sucesso do disco, colocando Michael Jackson em patamares nunca antes imaginados.

Revisite telas conhecidas

Velhos inimigos

MATÉRIA DE CAPA

Uma Mania de Sonic que nunca passa

Por **Ítalo Chianca**

A trajetória de Sonic nos videogames não tem sido fácil nos últimos anos. Desde o início de sua história em três dimensões, o ouriço da Sega tem oscilado entre bons e péssimos títulos que acabaram prejudicando bastante o seu prestígio no meio gamer. Mas não há mal que dure para sempre: pegando carona na onda retrô que ganha cada vez mais força ultimamente, Sonic finalmente encontrou seu verdadeiro caminho com o lançamento de Sonic Mania para PC, PlayStation 4, Nintendo Switch e Xbox One.

Como nos velhos tempos

Diferente dos últimos títulos de destaque do ouriço produzidos pela Sega, Sonic Mania não aposta em gráficos realistas, enredos elaborados, conceitos da moda e jogabilidade 3D. Em vez disso, temos a boa e velha simplicidade que consagrou o personagem no auge da Guerra dos Consoles. Nada de ideias mirabolantes por aqui: em Sonic Mania, tudo é como antes.

Para obter um efeito autenticamente retrô, a Sega recrutou desenvolvedores apaixonados pelos primeiros jogos do personagem. Esses desenvolvedores já tinham fama entre a comunidade de jogadores por terem criado versões próprias dos títulos clássicos de Sonic. O resultado dessa empreitada é uma verdadeira continuação dos grandes títulos que jogamos nos anos 90. Demorou, é verdade, mas finalmente Sonic & Knuckles recebeu a sequência que todos esperavam.

Sonic Mania parece ter saído diretamente dos anos dourados da Guerra dos Consoles. Jogabilidade side-scrolling, gráficos 2D, efeitos sonoros tradicionais, sprites coloridos e detalhados, personagens carismáticos e cenários absolutamente lindos. Se você jogou algum Sonic lá no passado, certamente sentirá o coração disparar ao ver essa maravilha.

Tudo aqui soa familiar. A maioria das fases é inspirada em estágios clássicos de jogos do personagem, só que com novos elementos e rotas que as tornam únicas. Fases descartadas de títulos anteriores e passagens

O fã genial

O responsável por Sonic Mania é o designer e programador Christian "Taxman" Whitehead. Ele desenvolvia suas próprias versões de jogos do Sonic inspiradas nos clássicos do Mega Drive, mas sua história com a Sega começou quando ele publicou um vídeo de uma versão de Sonic CD rodando no iPhone. A Sega acabou bancando essa versão, lançando-a para Xbox 360, PlayStation 3, PC, iPhone e Android. Em seguida, Whitehead também portou Sonic the Hedgehog e Sonic the Hedgehog 2 para dispositivos móveis. Com o sucesso de suas versões, ele foi incumbido de dar vida a Sonic Mania.

inéditas também estão presentes para completar a aventura. Embalando a ação, a trilha sonora está repleta de recriações de temas clássicos e outras composições que fariam bonito em qualquer Sonic lançado na era de ouro. Os movimentos do ouriço também seguem a premissa de unir o velho e o novo. Correr, saltar, virar bolinha, está tudo lá; porém, há novos itens e mecânicas que tornam o jogo mais moderno e veloz. Um bom exemplo é o drop dash, que permite ao jogador carregar o spin dash durante o salto, fazendo com que Sonic vire bolinha e saia em disparada assim que tocar o solo. É o tipo de evolução que se espera de uma sequência lançada tantos anos após os originais.

Você vai se sentir nos anos 90

Alma de velho, cara de novo

Em um primeiro momento, Sonic Mania passa facilmente por um jogo da geração 16 bits, mas bastam alguns segundos para que a produção caprichada salte aos olhos e ouvidos. O Mega Drive obviamente não teria condições de executar a trilha sonora impecável do jogo, que tanto lembra os momentos mais inspirados de Sonic CD. O visual HD, então, nem se fala, com movimentação, fluidez e "crocância" sem igual. O próprio personagem ganhou um tratamento especial, apresentando inúmeros quadros novos de movimento e poses únicas. É de tirar o fôlego.

Feito de fãs para fãs, Sonic Mania ainda esconde uma infinidade de referências ao universo do ouriço e da própria Sega. Você reconhecerá vários itens e objetos espalhados pelos cenários do jogo (que, aliás, estão maiores e lotados de novas rotas a serem exploradas). O game foi feito para ser aproveitado como nos velhos tempos: reparando no capricho dos gráficos, gravando a música para ouvir depois e desbravando cada cantinho das fases em busca de segredos. Você simplesmente vai querer passar um tempinho a mais ali, naquele mundo fascinante, criado com muita paixão por quem faz da profissão claramente a sua diversão.

Uma continuação de verdade

A história de Sonic Mania começa após os eventos de Sonic & Knuckles, com Sonic e Tails viajando para Angel Island para investigar um sinal suspeito vindo da ilha. Porém, O Dr. Robotnik foi mais rápido, enviando os robôs Hard-Boiled Heavies até lá. Chegando à ilha, Sonic se depara com os robôs escavando a fonte do sinal desconhecido. Os vilões encontram a pedra preciosa Phantom Ruby, uma fonte de energia poderosa que confere novas habilidades aos Heavies. Cheios de poder, os Heavies enviam os heróis para o passado, onde eles precisarão lutar contra as forças de Robtnik para evitar que o malvadão realize seus planos malignos.

Edição de colecionador

Embora o jogo tenha sido lançado apenas em formato digital, os fãs colecionadores podem encomendar uma versão de luxo maravilhosa para exibir na estante. O item consiste numa linda caixa com o código para download do game, uma carta metálica, uma estátua belíssima do Sonic sobre um Mega Drive (que, inclusive, reproduz o famoso SEEEEGAAAAAA!) e um cartucho com um anel dourado. Para quem curte uma boa trilha sonora, as canções do jogo serão lançadas em vinil.

Retorno triunfal

São mais de 20 fases para encarar, com a possibilidade de controlar Sonic, Tails e Knuckles. Colete argolas, vença as fases bônus para conseguir as esmeraldas do caos, transforme-se no Super Sonic e derrote todos os aliados do Dr. Robotnik. E não espere moleza: o desafio também é como antes. Ainda bem que você pode dar uma relaxa da aventura principal e chamar um amigo para uma disputa veloz no modo multiplayer.

Nostálgico e novo na medida certa, Sonic Mania é facilmente um dos melhores jogos já produzidos na série, não devendo nada aos clássicos do Mega Drive. Simples, divertido, encantador e tecnicamente impecável, o game coloca Sonic de volta no topo e abre espaço no coração daqueles que ainda não tinham sido pegos pela mania de Sonic, que atingiu em cheio toda uma geração nos tempos dos 16 bits. É um jogo que já nasce clássico!

MATÉRIA

Por **Flávio Antônio** (Antiquário Master)

SAPO XULÉ

Personagem icônico e carismático da década de 90

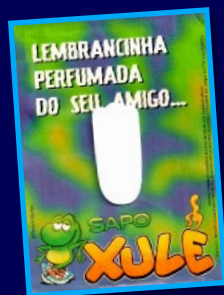
O Sapo Xulé, criado pelo ilustrador Paulo José da Silva e inspirado na cantiga de roda "O sapo não lava o pé", teve seus desenhos transmitidos pela TV aberta e vários livros publicados.

Nesse período, a TecToy investia pesado no mercado nacional e no Master System. Além de traduzir o sensacional Phantasy Star para o português, a empresa criou jogos com personagens de sucesso por aqui, como o Férias Frustradas do Pica-pau, e converteu jogos consagrados, alterando história e personagens (como na conversão Wonder Boy > Turma da Mônica). Nesse contexto, o Sapo Xulé aportou no Master System com três jogos.

A primeira aparição no console foi em 1995, com Sapo Xulé e os Invasores do Brejo — na verdade, uma conversão do jogo Psycho Fox, da VIC Tokai. Nessa aventura, o jogador deve ajudar o sapo a derrotar o tirano Sapo Boi, restaurar a paz no Brejo e salvar sua namorada, a perfumada Rãzinha. Mas o vilão não está sozinho: ao seu lado estão a cobra feiticeira Sibila e o perverso Lagartão, com seu exército maligno de girinos, além de moscas gigantes e muitas outras criaturas. Felizmente, o herói está equipado com seu tênis fedorento, que atua como um bumerangue letal, e também traz seu próprio grupo de amigos para ajudá-lo.

Sapo Xulé e os Invasores do Brejo

Sapo Xulé O Mestre do Kung Fu

Sapo Xulé SOS Lagoa Poluída

A campanha agressiva de marketing da Tectoy, muito conhecida nesse período, rendeu um brinde altamente colecionável e curioso: a palmilha com chulé do Sapo. Ela realmente fedia a chulé e vinha dentro da caixa do jogo. A palmilha também foi incluída como brinde na propaganda veiculada na Ação Games nº 84, de julho de 1995. Hoje em dia, a palmilha é procurada por muitos colecionadores da plataforma, e não é nada fácil consegui-la.

A segunda aventura também veio em 1995, com o jogo Sapo Xulé O Mestre do Kung Fu (conversão do jogo Kung Fu Kid, da SEGA). Trata-se de um jogo de ação, que pode ser jogado por dois jogadores de forma alternada. Na trama, uma gangue de lutadores de Kung Fu, liderada pelo poderoso feiticeiro Naja, pretende dominar o Japão e, depois, o mundo. Para isso, Naja hipnotiza até os sapos japoneses para lutar a seu favor. Acontece que entre os recrutas hipnotizados está o mestre Sapo Chi-Ling, justamente o mestre do Sapo Xulé nessa arte marcial milenar. Os amigos de Chi-Ling correm a avisar nosso herói, que deixa o Brejo imediatamente rumo ao Japão para salvar seu mestre e impedir os planos malignos do vilão.

A última aparição de Xulé no Master System foi em 1996, com o jogo Sapo Xulé SOS Lagoa Poluída (mais uma conversão, desta vez de Astro Warrior). Esse jogo é bem diferente dos anteriores, sendo um "jogo de navinha" para um jogador. SOS Lagoa Poluída ganhou até lançamento internacional, chegando a Portugal na linha conhecida pelos colecionadores da plataforma como "Portuguese Purple". Nessa aventura ecologicamente correta, Sapo Xulé tem a missão de impedir os planos de três gananciosos cientistas que querem instalar usinas submarinas para processar lixo e gerar energia barata. Obviamente, o prejuízo à natureza é enorme e as lagoas ficam completamente poluídas. A bordo de seu submarino especial, Sapo Xulé parte para o fundo da lagoa a fim de

destruir essas usinas e, mais uma vez, salvar o Brejo.

Além da palmilha com chulé, a TecToy lançou mais dois itens colecionáveis muito interessantes para promover os jogos do Sapo. Um deles era um minigame com nove fases, muito simples, em preto e branco. O objetivo era catar moscas e fugir de cobras e piranha, faturando um bônus quando a sapinha aparecia. A trilha sonora era a famosa cantiga "O sapo não lava o pé". O outro item era o boneco do Sapo Xulé, que media aproximadamente 15 cm e era feito de material emborrachado. Como não poderia deixar de ser, o sapo tinha chulé mesmo, mas felizmente vinha de fábrica usando tênis.

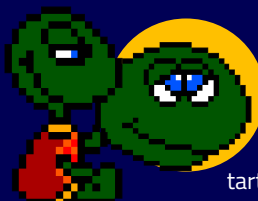
E se você pensa que o Sapo morreu, está completamente enganado. Confira na próxima edição a entrevista com Paulo José da Silva, o criador do Sapo!

GALERIA

Assim como em Psycho Fox, você também pode alternar entre o Sapo e seus amigos em Sapo Xulé e os Invasores do Brejo. Cada herói tem um habilidade diferente, que você deve usar para vencer trechos difíceis do jogo. Vamos conhecer essa turma?

Sapo: O personagem principal é o mais equilibrado dos heróis, podendo caminhar, correr, golpear e dar saltos longos e elevados.

Ratopulga: Levemente inferior ao sapo em quase todos os aspectos, exceto por seus pulos, que vão mais alto do que os dos outros personagens.

Porcopum: Pesadão e lento, com um salto que não é lá grandes coisas. Porém, compensa na força, sendo capaz de quebrar paredes com seus golpes.

Tartafede: Uma tartaruga muito veloz e capaz de saltar longas distâncias, ao contrário das tartarugas comuns.

MATÉRIA

LEITURA : Livro Before Mario
revive a era dos brinquedos e games Nintendo pré -1990

Por Jaime Ninice

Entre 1965 e 1983, a Nintendo passou por um momento pouco conhecido por seus fãs. Foi uma era de transição, que começou quando a empresa abandonou a produção de cartas Hanafuda e culminou com o desenvolvimento de consoles e jogos de videogame. Nesse meio tempo, a Nintendo produziu uma enorme gama de brinquedos e jogos de tabuleiro supercriativos, que seriam a base para sua evolução na área dos videogames. É esse período que o livro Before Mario: The Fantastic Toys from the Video Game Giant's Early Days (2014) se propõe a resgatar, através das belas imagens de um rico e bem-conservado acervo colecionável.

Os brinquedos dos anos 60

Logo no início, a publicação apresenta um prefácio de Satoru Okada, figura extremamente importante na história da Nintendo. Okada foi o primeiro engenheiro elétrico que a Nintendo contratou, e logo assumiu o trabalho de concepção de novos modelos do brinquedo N&B Block Rocket (lançado em 1969 e mais do que levemente inspirado no LEGO). Em seguida, ele ajudou Gunpei Yokoi, futuro pai do Game Boy, a usar componentes eletrônicos, colaborando na criação dos portáteis Game & Watch.

Erik Voskuil é o responsável pela incrível coleção que o livro apresenta. São registros de uma época em que a criatividade analógica dominava o mercado, e os jogos para TV nem sequer eram pensados. O interesse de Erik por essa coleção específica, como bem descreve em sua introdução, veio quando ele descobriu pelo livro Game Over (Os Mestres do Jogo, de David Sheff) que a Nintendo começou a produzir brinquedos em 1960. A partir daí, uma incessante busca por sites de vendas e de leilão, como o Yahoo! Auctions e o eBay, tornou-se uma constante em sua vida.

Coleção de Respeito

Before Mario é um livro inteiramente visual e descritivo. Dividido em cinco capítulos, cada qual apresentando uma determinada "fase" da empresa, ele registra marcos importantes na história da Nintendo, organizados nos seguintes capítulos:

1 Jogos para a família: Aqui são contemplados os jogos feitos para serem jogados em grupos. São vários títulos de tabuleiro — incluindo uma linha temática em parceria com a Disney — e jogos de esporte e roleta. As caixas eram muito bonitas e traziam arte inspirada em filmes e tokusatsus (séries ao estilo Jaspion).

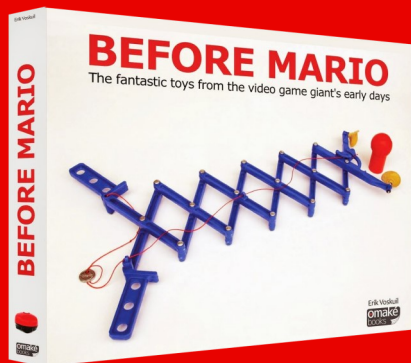
2 Os brinquedos Nintendo: O capítulo abre com uma linda arte da Ultra Hand, o famoso braço de brinquedo que se estica, lançado em 1966. As páginas seguintes detalham brinquedos voltados à diversão individual ou em pequenos grupos. Temos pistas de corrida, jogos de equilíbrio (como o Twister), os já mencionados blocos de montagem N&B Block Rocket Crates, brinquedos mágicos, puzzles e muitos outros.

3 Eletrônicos, a era da revolução: Compondo a série de brinquedos que já utilizavam tecnologias mecânicas e até elétricas, estão o My Car Race (uma espécie rudimentar de autorama), o par de telefones walkie-talkie Companion, a bateria eletrônica Ele-conga e até um teste para casais medirem sua paixão (Love Tester). O capítulo ainda apresenta uma seção bônus com jogos de arcade horizontais (Test Driver, Space Fever, etc.), dispostos em formato de mesa onde o usuário podia jogar e, ao mesmo tempo, tomar um delicioso suco de laranja.

4 Os videogames portáteis: Esse capítulo apresenta a área dominante hoje na Nintendo. Temos os portáteis da marca Game & Watch e suas variações (Ball, Parachute, Donkey Kong, etc.), além de outros bem curiosos nascidos de simples brincadeiras com calculadoras.

5 Consoles domésticos: O último capítulo trata da entrada da Nintendo no ramo que a estabeleceu até hoje. São apresentados o Color TV-Game 6 de 1977 e suas versões avançadas: 15, Racing 112 e Block Kuzashi. Essa história segue até o advento do Famicom em 1983, que implicou em um maior lançamento de jogos e acessórios, evidenciando o rumo de sucesso e inovação que a Nintendo seguiria.

Registrando Emoções

O livro deixa clara a empolgante paixão de Erik Voskuil pelo colecionismo e pelo registro desse prenúncio da Nintendo que conhecemos hoje. Em suas páginas, somos transportados para um período mágico e que merece ser preservado. O livro documenta uma época na qual grandes nomes como Gunpei Yokoi, Masayako Uemura, Genyo Takeda, Satoru Okada e muitos outros davam vida a brinquedos pautados pela criatividade e pela diversão, princípios que continuam orientando os produtos que levam o selo de qualidade da Nintendo.

BEFORE MARIO: The Fantastic Toys from the Video Game Giant's Early Days
Idioma: Francês/Inglês | Preço: €10,00 | Páginas: 224 | Site de venda: https://goo.gl/Mm2rcd

MATÉRIA

Paraíso RETRO GAMER

Por **Velberan**

Imagine você entrando numa loja com várias prateleiras forradas de clássicos dos games de todas as eras, originais, com caixas e manuais. Tudo num estado tão bom que parece novo, e num lugar com decoração caprichada e detalhada, na medida para fazer você voltar à infância.

Como o Japão foi o principal produtor de jogos nos anos 80 e 90, hoje, suas lojas de antiguidades são verdadeiros paraísos retrogamers. Os japoneses costumam ser extremamente cuidadosos com seus bens materiais, e por isso, não é difícil achar jogos de vinte ou trinta anos em estado impecável, muitas vezes a preços acessíveis. Jogos mais comuns podem custar menos de R$ 15, enquanto os mais raros e disputados podem passar dos R$ 300. Ainda tem relíquias, como o cartucho de Mark of the Wolves do Neo Geo AES que tem na etiqueta um valor perto dos R$ 5.000!

Com os consoles e acessórios, a oferta é parecida. Normalmente eles vêm embalados em sacos plásticos junto com o controle e cabos, enquanto itens avulsos são empilhados aos montes. Videogames antigos com caixa, isopor e manuais são raros mesmo no Japão, o que eleva bastante seus preços. Claro que tem raridades valiosas, como o PC-Engine CD ou o

Lojas temáticas e cheias de nostalgia.

Pensando em quanto posso gastar aqui...

(novamente ele) Neo Geo AES, que não venderam tanto na época, mas hoje são procurados no mundo inteiro. Curiosamente, o Master System está entre os videogames mais caros dessas lojas, justamente por ter vendido tão pouco na sua época. Uma belezinha dessas na caixa custa mais caro do que um Playstation 4 Pro.

As maiores raridades das lojas costumam ficar fechadas à chave em estantes de vidro, para evitar furtos e a ação do tempo. Essas estantes parecem arcas do tesouro, de tanta preciosidade que vemos nelas. Apesar dos jogos e consoles à venda já serem o suficiente para nos matar de nostalgia, vale a pena dar destaque também à decoração que costumam usar nessas lojas. Tem pôsteres, action figures, displays usados antigamente e músicas. Numas das lojas, eles colocam pequenas televisões nas estantes passando propagandas da época do console que está na seção. Na parte de Super Famicom, por exemplo, ouvimos o tema de Clock Tower e Yoshi's Island, e na seção de Sega Saturn, o tema de Segata Sanshiro embala o lugar.

O bairro Akihabara em Tóquio é a meca dos videogames no país. Porém, outros estados não ficam atrás em variedade. Em Akamon Street, em Nagoya, encontramos três lojas retrôs que variam em oferta e preço, incluindo uma da famosa rede Super Potato. Para um retro-gamer, esses lugares são os principais pontos turísticos do Japão. Não deixe de passar em algum deles caso visite o país.

MATÉRIA

Por Antonio Carlos Santin Junior

Jogos que te dão o Ritmo

Dos obscuros aos mais populares

Atire a primeira pedra o gamer que nunca ficou com aquela musiquinha do Mario, Zelda ou Sonic na cabeça. O que seria dos games se não existisse uma trilha sonora, uma música que acompanhasse o jogador do início ao fim?

Assim como no cinema, os primeiros games eram mudos e foram evoluindo com o avanço da tecnologia. Os primeiros consoles e arcades, quando não eram totalmente silenciosos, emitiam meros "blips". Com o passar dos anos, eles foram ganhando mais recursos, chips mais robustos e maior variedades de efeitos sonoros. As primeiras músicas eram formadas apenas por variações de frequência, como no clássico Pac-Man e nos jogos do Atari. Pouco tempo depois, os games passaram a ter música de fundo propriamente dita, com efeitos sonoros independentes. Hoje em dia, é inimaginável um game sem acompanhamento musical. A música tem a grande responsabilidade de criar um vínculo emocional entre o jogador e o personagem na história. Imagine, por exemplo, como seria estranho um Final Fantasy sem música.

De fato, a música nos games evoluiu tanto que atingiu o patamar de música profissional, e já vemos compositores de trilhas de jogos concorrendo com grandes artistas do ramo musical no Grammy, a maior premiação da música mundial. Presumo que, assim como eu, muitos leitores possuam suas faixas de games favoritas em seus smartphones, no Spotify, no pen drive ou em algum outro lugar.

Music Games

Há uma categoria especial de games na qual guitarra, voz ou passos de dança são os controles do jogador, e o objetivo é acertar todas as notas. São os games musicais, ou "music games", que também se enquadram nas categorias "jogos de ritmo" e "jogos de raciocínio rápido". Existe uma infinidade de games como esses; vou

listar aqui apenas os mais conhecidos e, nas próximas edições desta coluna, falarei especificamente sobre cada um deles.

Os mais conhecidos do leitor nascido depois dos anos 90 são as séries Guitar Hero/Rock Band, a série de dança com tapete Dance Dance Revolution e, mais recentemente, a série de jogos de dança "Just Dance" da Ubisoft. Os leitores mais velhos também devem se lembrar do Guitar Freaks, arcade da Konami que deu origem à febre dos jogos de guitarra. Uma série que faz muito sucesso no Japão e não é muito conhecida no ocidente é a Taiko No Tatsujin, ou "Taiko Drum". Nos jogos dessa série, o jogador deve tocar dois tambores (ou bongôs), um azul e um vermelho, na sequência e na intensidade certa. Outras séries famosas de games musicais japoneses são DJMax e Hatsune Miku: Project Diva. Os jogos musicais japoneses, diga-se de passagem, merecem uma matéria exclusiva, pois são únicos em sua originalidade.

Temos ainda os jogos que ensinam o jogador a tocar algum instrumento; é o caso do Rocksmith e do modo profissional do Rock Band. E para quem curte música clássica, temos Mad Maestro (PS2) e Wii Music (Wii). Podemos ainda dividir os jogos musicais em duas subcategorias: jogos interativos e jogos de habilidade. Os interativos são aqueles nos quais o jogador deve interagir usando o corpo, a voz, os movimentos ou algum acessório especial. Os de habilidade exigem capacidade de concentração do jogador e agilidade no joystick.

Dentre os jogos de dança, dois interativos bastante conhecidos são Dance Dance Revolution (DDR) e Just Dance, onde o jogador deve dançar para marcar pontos. Dois exemplos de jogos de dança de habilidade são Bust-a-Move (Bust a Groove no ocidente) e Space Channel 5, onde o jogador deve acertar sequências de botões para fazer o personagem dançar corretamente. Esses são jogos que trabalham muito com a capacidade de memorização e raciocínio rápido. Dentre os jogos de canto, dois games interativos bastante conhecidos são as séries Karaoke Revolution e Singstar, onde o jogador deve cantar corretamente para fazer pontos. Há alguns jogos de canto de habilidade, onde o jogador deve acertar sequências de botões para fazer o personagem cantar corretamente, como Parappa the Rapper. Há também uma categoria especial de jogos de música, que se enquadra nos jogos de habilidade. São jogos que requerem total atenção do jogador, onde o ritmo da música define a velocidade em que o jogador deve andar, atirar, pular, etc. Alguns exemplos são os games Frequency, Amplitude, BIT.TRIP Runner e Inside My Radio.

Dos mais bizarros e obscuros aos mais populares, os jogos musicais estão presentes desde meados dos anos 80, e ganham novos adeptos no PC, nos consoles e até nos smartphones. Nas próximas edições da Revista WarpZone, vamos continuar tratando desse estilo de game tão divertido e desafiador.

MATÉRIA

A luta contra o **BACKLOG**

Por **José Yoshitake (ZEMO)**

Backlog é um termo da língua inglesa que dá nome àquela terrível fila de trabalhos ainda não terminados que infernizam a mente das pessoas. Quem nunca se deparou com um monitor cheio de post-its colados com pendências a serem resolvidas? Quem nunca pegou uma folha de papel, no desespero de tantas coisas para resolver, e não fez uma lista, adicionando prioridades, caminhos, etc.?

Eu sempre gostei de fazer listas no papel ou computador, colocando tudo que preciso resolver o mais rapidamente possível para aliviar a mente e conseguir raciocinar. E essas listas não se resumem apenas ao trabalho que faço para ganhar dinheiro, mas também afazeres domésticos e questões do dia-a-dia; por exemplo, comprar frutas e verduras no dia da promoção. Isso é uma coisa eu não posso esquecer. Talvez você esteja se perguntando que raios isso tem a ver com videogame, não é? Tem tudo a ver, acredite.

Uma das coisas mais importantes da minha vida são os jogos de videogame. Desde os tempos de moleque, eu me envolvo com videogames todos os dias. Tento dar uma escapadinha para jogar, leio sobre games, escrevo, pesquiso e até mesmo trabalho com games. Graças a essa paixão desequilibrada, acabei acumulando uma gameteca razoável, guardada no mesmo quartinho que uso para trabalhar na minha casa. Todos os dias, jogos de diversos consoles, do Odyssey ao 3DS, passando pelo próprio computador que uso para trabalhar, olham nos meus olhos e tentam me seduzir. International Superstar Soccer me diz que ainda não fui campeão com a grande maioria dos times. Ninja Gaiden joga na minha cara que há 27 anos tento vencer Jaquio sem sucesso. Super Metroid me provoca, dizendo que é um dos melhores jogos da história e eu sequer comecei a jogá-lo. Twilight Princess me relembra diariamente que ainda nem perdeu o lacre...

Jogos como ISS poderiam ser comparados aos serviços que eu concluí, mas que mereciam uma revisadinha, uma melhoradinha. Já Ninja Gaiden, Super Metroid e Twilight Princess compõem exatamente a fatia de jogos da minha gameteca que considero meu backlog. Esses jogos se tornaram uma espécie de problema que preciso resolver, e tenho lutado bravamente para fazer isso. Os jogos que ainda não joguei estão ali, na gaveta ou na estante, por um motivo muito especial: eles são os jogos que mais quero jogar na vida. Alguns deles, quero jogar desde criança! A vida, porém, não facilita. Com 40 anos nas costas, o que sobra de tempo entre trabalhos, problemas e tarefas do lar é uma miséria. Quando o fim do dia chega e vou deitar, bate aquela sensação de estar ficando velho e não ter jogado nada. Traduzindo: ansiedade, frustração e incapacidade.

Mas e então? Não existe uma solução para esse problema? Vou apresentar cinco dicas básicas que tenho empregado na luta contra o meu delicioso backlog. Talvez elas possam ser úteis para leitores que, assim como eu, tenham uma legião de fitas cobrando uma jogadinha.

Dica nº 1: Organize seus jogos

Antes de perceber que juntava mais jogos do que jogava, eu não sabia direito quais jogos tinha, nem quantos já havia jogado tanto quanto gostaria. Mas o pior mesmo era quando eu não sabia o que jogar em um daqueles raros momentos em que dispunha de horas sozinho em casa, sem nenhum compromisso. Certo dia, navegando pelos fóruns da vida, conheci um site chamado Backloggery. Lá eu cadastrei todos os meus jogos, inclusive alguns que estavam perdidos pela minha casa, sempre adicionando duas importantes informações: se eu os havia terminado e se já os havia jogado pelo menos uma vez. O processo foi muito libertador e me permitiu constatar o óbvio: eu não havia terminado nem 30% dos meus jogos, e havia jogado pouquíssimo mais da metade deles (alguns eu sequer experimentei). Graças às informações e visibilidade provenientes da organização, consegui traçar estratégias para atacar o problema.

Dica nº 2: Faça listas

Finalmente fiz uma lista dos jogos da minha gameteca que mais quero jogar. Isso tem me ajudado muito na hora de escolher o próximo jogo que vou começar, além de me oferecer a paz interior de saber que estou curtindo meus jogos.

Dica nº 3: Elimine as gordurinhas

Tinha muito lixo na minha gameteca. Para não perder tempo com jogos de quinta categoria, eu tenho liquidado tudo o que não quero jogar, passando para a frente a troco de banana.

Dica nº 4: Pare de acumular

Depois que passei a ter noção de quantos jogos eu tinha comprado, mas nunca tinha jogado, reduzi drasticamente meus gastos com jogos novos. Praticamente não gasto mais dinheiro com videogame. Revistas e livros são outro departamento, é claro!

Dica nº 5: Jogue sempre o que você mais quiser jogar

Não há nada mais legal do que jogar o jogo que você mais quer jogar. Esse é o prazer jogatinesco supremo!

Tudo isso pode parecer bobagem, ou até muito óbvio, mas sou praticamente outra pessoa desde que declarei guerra ao meu backlog. E digo isso hoje porque sei que, desde que inicie essa luta, já terminei mais de 150 jogos que estavam juntando poeira.

MATÉRIA

Fotografando as telas de tubo

Por Pedro Ivo Prates

Conjunto de cliques nostálgicos

Capturar uma foto do computador hoje em dia pode parecer ser bem fácil, mas nos anos de ouro do videogame essa tarefa não era nada tranquila. As revistas tinham que levar a seus leitores as dicas dos jogos, suas manhas, segredos e tudo a respeito do lançamento em questão, e as fotos muitas vezes ajudavam a entregar essa mensagem.

As redações das revistas de videogame eram um verdadeiro quartel. Para cuidar de tudo, formava-se quase uma operação de guerra. Primeiro existia a figura do gamer, o jogador que jogava os jogos e fazia o que hoje chamamos de “detonados”. Depois, existia o fotógrafo que tinha que esperar o jogador descobrir tudo do jogo para, aí sim, começar a pensar nas fotos. Os profissionais varavam madrugadas para fazer todo o trabalho, e entre muitas risadas, comidinhas e bagunça, saíam as fotos que todos queriam ver.

Em um papo descontraído na Brasil Game Show do ano passado, o editor-chefe da revista Progames, Ivan Battesini, revelou as loucuras das noites que a equipe passava fotografando os jogos: “Trabalhávamos e nos divertíamos ao mesmo tempo, pois erámos todos gamers na redação. Não tinha jornalistas para nos encher”, brinca Ivan.

Um bom equipamento ajuda muito

Fazendo a Fotografia

Nos tempos dos 8 e 16 bits, não existia fotografia digital; apenas a analógica, feita com filme e revelada em laboratório fotográfico. Geralmente, cada filme tinha no máximo 36 fotos,

então o fotógrafo tinha que ser bom e o mais assertivo possível em relação ao seu disparo. As luzes da redação tinham que estar apagadas para evitar reflexo externo de outras fontes de luz. O fotógrafo deixava a máquina no tripé de frente para a televisão e praticamente jogava junto com o gamer o jogo da matéria em questão. Quando se descobria algo novo no jogo, o fotógrafo já aproveitava a oportunidade e fazia o registro necessário para a ocasião.

Da técnica até a preparação

Na fotografia, sabemos que um segundo é dividido em várias frações, o que viabiliza a velocidade do disparo fotográfico. A sincronia perfeita para fotografar a tela de tubo é de 1/30 avos de segundo, porque sincroniza certinho com os quadros por segundo que a televisão manda para o fotógrafo. Quando a máquina fotográfica opera com velocidade maior, como 60 ou 125, notam-se nitidamente borrões pretos na tela, o que mostra a falta de sincronia entre televisão e máquina fotográfica.

Depois de fotografar tudo que o jogo pudesse trazer, os filmes coloridos eram mandados para a revelação em laboratório fotográfico e as fotos não eram ampliadas para fazer a edição. Fazia-se um contato com as fotos — contato era uma folha de papel fotográfico grande com todos os negativos perfilados, e então somente essa folha era revelada. Os contatos iam direto para a mão do editor-chefe e, após a edição, as fotos escolhidas eram ampliadas para serem digitalizadas em scanners. Somente depois desse longo e penoso processo, a revista podia seguir em frente.

Tirar foto como antigamente

Reproduzindo o Passado

Para ilustrar esta matéria, usei um filme Fujifilm Superia 400 ASA e uma máquina Canon EOS-1, lançada em 1989. Fotografei com uma lente 17-35 mm 2.8 USM, lançada em 1994. Trata-se de meu próprio equipamento, usado por mim em jornais até o anos de 2002. Uma curiosidade é que essa mesma lente foi usada para fotografar as fotos que fiz para o livro Mega Drive Definitivo, da WarpZone. Para rodar os jogos fotografados desta matéria, usei meu Super Nintendo com o clássico Street Figther II e uma TV com tela de tubo de 14 polegadas, muita nostalgia.

13 14 15 16

Na fotografia realizada com 1/30 avos, percebem-se os borrões pretos decorrentes de falta de sincronismo.

MATÉRIA

Mercado Retrogamer na Visão do Lojista

Por **Fabio Reis**

Trabalhar com o que gostamos é um sonho para poucos?

Bom, isso eu não sei responder, mas o fato é que hoje eu me sinto realizado trabalhando no mercado do qual fui, sou e sempre serei fã. E depois de tantos anos trabalhando com games antigos, tenho algumas histórias interessantes para compartilhar com vocês.

Eu trabalho na Flash Point, uma loja paulista que atende diariamente pessoas que vão desde colecionadores até pais que querem mostrar aos filhos como foi a infância deles, como era a tecnologia de dez, vinte, trinta anos atrás. Muitos entram aqui e saem realizados com seu Super Nintendo ou Mega Drive na sacola, como se estivessem nos anos 90. Muito bate-papo sobre o passado faz parte desse negócio, mesmo vendendo jogos atuais, porque é difícil um cliente olhar para o Jaguar na vitrine e não comentar que só tinha visto o console em revistas da época, ou jogado em alguma locadora.

Claro que nem tudo são flores. Assim como em qualquer mercado, empreender nesse ramo é bem difícil, quando se trabalha com algo fora do catálogo. Você não tem um abastecimento constante de itens muito procurados, então é preciso estar sempre à caça de coisas legais para os clientes. Às vezes também vemos decepção quando alguém encontra aqui aquele item que estava procurando

Flash Point, loja mantida pelo Fabio em Jundiaí

Tem até WarpZone

havia anos, mas que infelizmente não cabe no bolso dele. Tudo isso faz parte do negócio, não tem como agradar a todos.

Outro problema é que, no Brasil, as pessoas alugavam mais jogos em locadoras do que realmente compravam, então a grande maioria dos itens não está em perfeito estado. Os poucos que estão, são cada vez mais escassos e saem cada vez mais caro. O perfil do cliente também mudou: antigamente, ele comprava um cartucho e depois nos trazia quando enjoava. Ele trocava o cartucho por outro jogo ou até nos vendia de volta. Agora, ele guarda o jogo ou vende nas redes sociais e sites de venda. A troca já não é mais uma fonte constante, o que também contribui para encarecer o jogo.

Mesmo com todos esses percalços, esse é um ramo muito legal de negócios. Escutamos histórias aqui que preencheriam um livro inteiro só tratando sobre como os videogames moldaram gerações, e como eles hoje fazem parte da cultura moderna.

Recentemente, atendi a uma cliente que veio comprar quadrinhos para os filhos. Depois de ver um Dactar, um dos clones do Atari, ela ficou horas aqui conversando com a gente sobre a época em que ganhou o Dactar dela, acrescentando que só foi ter outro videogame na época do Super Nintendo. Ela falou sobre a evolução do videogame e o que, na visão dela, era bacana ou não nos jogos modernos.

Nas próximas edições, vamos falar sobre como é ter uma loja, o que faz a coisa valer a pena e o que desanima e outros assunto relacionados. Vamos falar sobre tudo o que envolve esse meio, dos consoles antigos aos famigerados consoles com roms; falaremos também dos vários tipos de clientes e sobre o que podemos encontrar no mercado, hoje em dia, para nossos consoles velhos de guerra.

Ir até a loja do Fabio é voltar aos anos 90

MATÉRIA

Colecionando decepções, atualmente

Por **Celso Affini**

Não é segredo para ninguém que temos cada vez menos tempo para jogar videogames. Porém, colecioná-los nunca foi tão fácil.

Há mais ou menos um ano, decidi colecionar jogos de consoles — mais especificamente, jogos de Playstation 3 e Xbox 360. Hoje, encontramos jogos usados do calibre de GTA V, Dark Souls, Gears of War e outros que já foram grandes sucessos, por uma média de 25 reais. Sim, é claro que bate aquela vontade de curtir esses jogos todos e conhecer aqueles que passaram batidos por mim, mas vamos nos concentrar no tema da matéria.

O jogador conta hoje com inúmeros jogos incríveis, com histórias novinhas em folha e muitas formas de diversão. Porém, para quem é colecionador, tanto a geração atual quanto a anterior são uma decepção quando tratamos dos itens que acompanham os jogos. Quando comprei meu Playstation 3, eu esperava ver catálogos e folhetos, além do tradicional manual. Porém, logo veio a decepção: apenas o manual e mais um certificado, além dos plásticos que envolviam o console, os controles e tudo o mais que estava dentro da caixa. Muito, muito diferente da primeira vez em que abri a caixa do meu Atari, recheada de folhetos, catálogos, manuais de jogos e outras coisas. Ah, e aquele cheiro do papelão... Já notou que as caixas dos novos consoles não têm aquele cheirinho? Eu sei que você já deu aquela boa fungada na caixa do seu console, ou daquele jogo que acabou de abrir... que tipo de louco não faria isso?

Pensei que com os jogos as coisas poderiam ser diferentes; tive esperanças. É, a decepção foi grande. Alguns jogos nem trazem mais os manuais, que vêm em arquivos dentro do jogo e são acessados pelos menus abertos antes de botarmos o jogo para rodar. O pior é que, nos jogos que ainda incluem o manual, muitas vezes o manual não é lá grandes coisas. O de Demon's Souls, por exemplo, é um verdadeiro desafio e não oferece nada além do básico: limita-se a explicar como o jogador pode se movimentar, apresenta pouquíssimos itens e praticamente não traz detalhes sobre a

Edição de colecionador: Diablo 3 Reaper of Souls

história. Pensando bem, talvez tenha sido uma jogada do criador Hidetaka Miyazaki, porque o jogo tem segredos que poderiam perder a graça com muitas explicações.

Mas vejam o caso de The Legend of Zelda: A Link to the Past, de Shigeru Miyamoto. O jogo de Super Nintendo traz um manual completo, com detalhes da trama, descrição de todos os itens e explicações que não fazem com que o jogo perca seu brilho. Pelo contrário, o manual me tirou de muitas enrascadas, oferecendo inclusive um certo conforto em poder ver mapas e detalhes que, no jogo, eram um pouco obscurecidos pelos gráficos (que, na época, impressionavam).

Mais do que isso, o jogo trazia folhetos com informações sobre jogos, futuros lançamentos, telefone para tirar dúvidas diretamente com a Nintendo e a lista de centros de assistência técnica disponíveis para o console e seus acessórios. Tudo isso para apenas um simples cartucho! Sinal dos tempos: parece que o futuro será o mais espartano possível. Que tristeza ver que a coisa está assim, que há cada vez menos itens à disposição do jogador.

Por outro lado, hoje temos inúmeras edições de colecionador, recheadas de folhetos, CDs com trilha sonora, miniaturas e arte original usada no jogo. Um exemplo é a excelente edição de colecionador de Diablo III, que traz todos esses itens que eu mencionei e ainda itens virtuais. É uma caixinha abarrotada de coisas realmente legais. Claro que isso pode ser uma estratégia das grandes empresas de jogos: seguindo normas de redução de papel, elas se estabelecem como empresas "verdes", mas então lançam essas edições de colecionador, limitadas e repletas de tudo aquilo que vinha no passado praticamente de graça nos jogos que comprávamos.

Falando novamente em Diablo III: a edição simples do jogo, na época do lançamento, saía por 99 reais. Já a edição de colecionador custava 300 reais e tinha tiragem limitada, sendo vendida apenas em lojas como a Saraiva, que participou do lançamento mundial. Tinha até senha para a gente conseguir comprar uma dessas caixas por lá, como um amigo que esteve na loja me confirmou. Algumas pessoas levaram esposas e namoradas só para pegar uma segunda cópia para revenda. E pasmem, hoje essa mesma caixa está saindo em um dos maiores sites de leilões do Brasil por 799 reais. Será mesmo que a redução do conteúdo nas edições simples é preocupação com o meio ambiente, ou será que as empresas descobriram uma forma de lucrar mais, e lucrar duas vezes, já que fazem um valor "especial" e depois os colecionadores "exigentes" se dispõem a pagar o triplo?

Pesquisando na internet, só encontrei alguns sites informando que várias empresas assinaram com o Greenpeace para a redução de uso do papel. Não encontrei nada sólido em minha pesquisa, mas uma coisa é certa: muitas coisas mudaram para quem coleciona. Você ainda espera encontrar vários papeizinhos e itens que enchiam os olhos quando nós abríamos as caixas dos games? Então corra lá, dê aquela boa fungada no jogo mais antigo que você tiver e sinta a nostalgia.

Dark Souls II para PC

Por Rafael Marques

Será uma avassaladora paixão?

A coluna PsychoZone dessa edição vai analisar o maior “inimigo” de Mario e do Reino dos Cogumelos. Tentaremos entender o que leva Bowser a sempre sequestrar a Princesa e manter a bela em cárcere privado em infinitos castelos. Será uma avassaladora paixão? Ou será que o vilão tem interesses mais frios e racionais?

Quando Mario e seu irmão Luigi adentraram pela primeira vez o Reino dos Cogumelos, a missão era dramática: o poderoso Bowser havia sequestrado a Princesa Peach, ainda chamada de Toadstool na época, com uma clara intenção matrimonial. Sim, porque a concretização dessa união resultaria na unificação dos reinos, algo que o vilão sempre desejou. Todavia, seu maior problema sempre foi um certo encanador corajoso que nunca desistiu de invadir castelos até encontrar sua (amada?) princesa. É por isso mesmo que, a cada nova aventura de Super Mario, temos um novo capítulo (romântico?) da saga de obstinação de Bowser por Peach, a princesa do Reino dos Cogumelos.

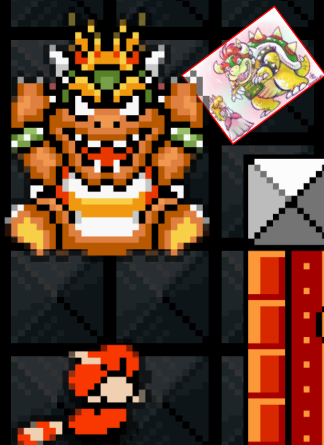
O QUE MOTIVA BOWSER?

Entretanto, o vilão não é do tipo que faz as coisas às escondidas, oferece flores e faz um convite romântico para um jantar – não, longe disso, ele faz questão de mostrar a todos a sua "força". Essa obstinação me parece claramente ligada a uma obsessão em conseguir a companhia de Peach a qualquer custo. Os pensamentos obsessivos acabam invadindo a linha de conduta do indivíduo e fazem com que ele precise "resolver" e alimentar esse desejo. Daí, a melhor forma encontrada pelo vilão para saciar esse sentimento é sempre invadir o castelo e levar a donzela a força.

O mais engraçado disso tudo é que na relação Bowser/Mario, a rivalidade já teve que ceder lugar a parcerias. Por exemplo, eles já tiveram que unir forças para derrotar um mal maior que acometeu a segurança de todos os reinos em Super Mario RPG — demonstrando que o vilão é sagaz em suas escolhas, sabe perfeitamente o que está fazendo e o resultado que isso pode gerar. A mente do indivíduo pode alimentar esses desejos obsessivos pelo objeto de seu interesse, mas quando o lado racional entra em ação, até mesmo a união entre inimigos declarados pode ocorrer para a obtenção de um resultado proveitoso para ambos. Claro que após isso, tudo volta ao normal; afinal de contas, o Mario é o maior impeditivo para que Peach seja submissa a Bowser.

Para concluir, é notório que Bowser é um indivíduo misterioso. Ele carrega consigo alguns aliados que partilham de seu desejo de conquista e veem nele uma grande liderança (Os Koopa Tropas, os Koopalings e o próprio Bowser Jr). Talvez ter a Princesa Peach ao seu lado demonstre valorosamente essa imponência que ele tanto busca, mas a moral duvidosa de Bowser acaba colocando por terra essa obsessão. Afinal de contas, sair sequestrando alguém e levando para seu castelo na esperança de brotar o amor e a admiração ... ah, meu caro Bowser, você está fazendo tudo errado. Assim você facilita a vida do Mario, que de warp zone em warp zone, vai conquistando o coração da Princesa mais bela do reino. Acorda, jacaré! Ou seria tartaruga misturada com dragão? Enfim...

GERAÇÃO GAMERS

Por **Fabio Santana**

Colecionar para Preservar

Os videogames são uma mídia relativamente nova, com qualquer coisa entre 60 e 45 anos de idade, dependendo do ponto de partida a se considerar. Por conta dessa juventude, os esforços de preservação da história dos videogames ainda são menos numerosos e conhecidos que os do cinema ou da música e literatura — o que não quer dizer que já não existam iniciativas nesse sentido...

Nos EUA, por exemplo, temos o International Center for the History of Electronic Games, parte do The Strong, com mais de 55 mil itens entre jogos, consoles, embalagens, propagandas, documentos de design, revistas e outros itens que servem como registros sobre a história desta indústria. No Brasil, temos o Museu do Videogame Itinerante, integrante do banco de dados do Instituto Brasileiro de Museus, com um acervo de mais de 250 consoles e mais de 6 mil jogos que roda o País com exposições gratuitas para o público.

O que esses museus, como muitos outros, têm em comum? Eles começaram a partir de acervos pessoais, pela paixão individual de colecionadores. Por isso, acredito que todo colecionador é também um pouco arqueólogo e curador — pelo menos gosto de me imaginar assim, já que me percebi um colecionador amador nos últimos anos.
Explico: na época da revista Gamers, muitas vezes fazíamos as matérias com os jogos que nós mesmos comprávamos. Foi assim, por exemplo, que comprei

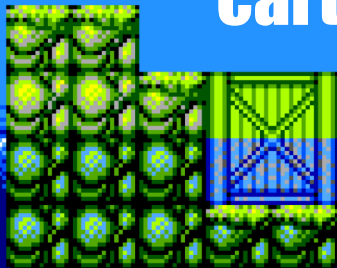
Final Fantasy VII de Playstation no lançamento japonês e fiz o detonado na revista. O mesmo com outros, como SoulCalibur do Dreamcast e a maioria dos RPGs e jogos de luta japoneses de Saturn que apareceram nos bons tempos da Gamers — se parecia que os textos eram escritos com uma certa obsessão de quem se entrega pessoalmente àquilo, é porque frequentemente eram mesmo aquisições particulares, escolhas pessoais, não imposição do ofício. E muitos daqueles jogos eu guardei, redescobrindo-os recentemente quando comecei a investigar maneiras de obter a melhor qualidade de imagem dos consoles antigos nas TVs modernas (assunto para outra coluna). Redescobrindo o prazer de jogar os clássicos, comecei a investir na aquisição de muitos dos jogos que curti na época — e aí algumas vezes vem junto também o arrependimento por ter me desfeito de alguns jogos que hoje são raridades, ou por tê-los nas mãos na época, mas não ter aproveitado a oportunidade de comprá-los. Coisas como um Magic Knight Rayearth do Saturn americano ou um Radiant Silvergun, que hoje custam centenas de dólares.
Enfim, comecei a construir um acervo pessoal de jogos clássicos com planejamento, método e cuidados. Tive que pesquisar dicas de manutenção e conservação de jogos em cartucho e mídia óptica, além de caixas e manuais. Estou tendo que pesquisar eletrônica e praticar reparos e modificações simples nos consoles. Tudo para tentar manter o tanto quanto possível a originalidade desses produtos que têm duração finita e existem em quantidade que apenas diminui.

Sei que a digitalização desses jogos em forma de ROMs e ISOs é o que provavelmente os preservará para a posteridade. E, ao passo que os consoles começarão a pifar, a reprodução de suas funções via software manterá, de certa forma, sua funcionalidade ad infinitum — e, afinal, as obras da antiguidade que chegaram até nós não vieram por emulação, ou seja, reproduções dos originais? Mas, se eu puder conservar os itens queridos que conseguir juntar, na esperança de que eles possam integrar o acervo de algum museu no futuro, dormirei feliz. Por ora, me divirto limpando, embalando e jogando essas relíquias do passado, constatando o quanto ajudaram a definir a indústria de hoje.

ACERVO: International Center for the History of Electronic Games

CRÔNICA

A mãe furiosa e o cartucho Alex Kidd

Por Tiozão da WarpZone

Ahhh, como eram gostosas as videolocadoras nos anos 90! E ficaram mais gostosas ainda no fim da década, a era dos games, fliperamas e tudo o mais. Vou resumir brevemente o cenário para você, leitor, e contar um "causo".

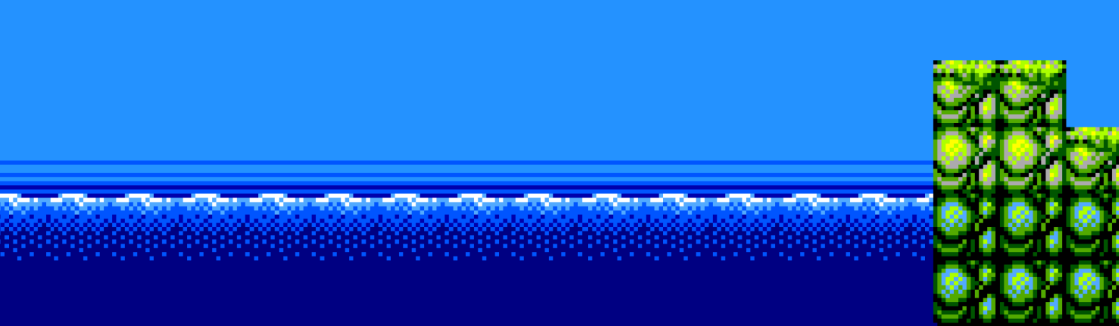
No fim dos anos 90, eu trabalhava em uma videolocadora na região central de SP. Nós ficávamos bem localizados, entre as estações Marechal Deodoro e Santa Cecilia do metrô, e tínhamos um acervo muito grande de jogos. A locadora tinha um piso térreo, onde ficavam todos os lançamentos e os principais itens (como os games, por exemplo). Já a parte dos fundos era dividida em dois andares: embaixo, ficavam os filmes XXX; em cima, reinavam os arcades, os pinballs e uma mesa de bilhar.

Chegamos a ter mais de 300 fitas de Super Nintendo, umas 200 de Mega Drive e muitas outras. Como toda locadora, também tínhamos tinha muita coisa de Master System e Nintendinho, e na época havia aquela guerra de consoles que para nós era espetacular, mas para os pais que compravam, alugavam e faziam as coisas pelos filhos, era terrível. O "causo" que vou contar é justamente sobre essa guerra.

Era uma sexta-feira, dia de maior movimento para games. Eis que me vem uma cliente, aluga Alex Kidd de Master System e leva para casa com mais dois jogos. Todos seriam entregues apenas na segunda, como de praxe; funcionava assim nas locadoras que você frequentava? Alugava três na sexta, devolvia só segunda?

A noite caiu e estávamos fechando a loja (fechávamos às 22h) quando o telefone tocou. Eu atendi e tive um breve diálogo com a cliente, que alegava que a fita não funcionava. É claro que pedi à cliente que trouxesse a fita de volta para que eu desse uma assopradinha, passasse cotonete seco e todas as coisas que a gente inventava para ver no que dava.

A cliente volta no sábado de manhã, furiosa porque a locadora era no centro e ela morava longe. Ela só veio fazer a troca porque o filho queria a fita de qualquer jeito, só que não tínhamos um Master na loja para testar. Por sorte, um amigo pessoal tinha o console e morava logo ao lado; liguei para o telefone fixo dele — sim, porque celular naquela época não existia para nós, reles mortais.

O tal amigo pegou a fita, levou para casa e testou. A cliente esperando na loja, o filho birrento querendo tudo para ontem. Nisso, o meu amigo retorna com o resultado: FUNCIONANDO.

A cliente fica furiosa, começa a brigar com o filho dentro da loja. O moleque gritava que não funcionava, a mãe brigava com ele, e eu no meio tentando acalmar todo mundo. A cliente foi embora com outra fita, porque ficou nervosa e se recusou a levar de novo o mesmo jogo.

O dia passa tranquilo. Lá pelas 16h, a cliente para o carro em frente à loja (o que era quase impossível naquele local) e entra soltando fumaça. Ela taca o jogo no balcão aos berros, dizendo que nossas fitas eram piratas, que iria fazer uma denúncia e blá blá blá. Tome muita conversa, e capas para cá, e selos de garantia para lá, notas, etc. A cliente se acalma, eu chamo o meu amigo e nós vamos até a casa dele. A cliente, eu, o amigo, nós ligamos tudo, testamos e PLUMMM, tudo funcionando normalmente. A cliente não acredita no que vê.

Voltamos para a locadora, a cliente chama a dona da loja e explica que precisava me levar até a casa dela para provar que o jogo não funcionava. A dona permitiu, com a condição de que a cliente me trouxesse de volta para o trabalho depois. Eu fui, mas por via das dúvidas, levei o Master do meu colega. Fomos lá para o Cambuci (bairro de São Paulo), entramos e vimos aquela cena: o filho da cliente com os olhos vermelhos de tanto chorar, o pai nervoso, o irmão menor rindo de tudo, a cliente mais calma.

Assim que chegamos à sala, eu me deparei com uma SHARP de 20 polegadas e um Turbo Game na mesinha de centro. “Cansou do Master e ligou o Turbo”, eu pensei. Nisso, a cliente pega a fita da minha mão, tira da caixinha, enfia com tudo no suporte menor do Turbo Game, liga o aparelho e nada.

Não consegui conter a risada. Infelizmente não deu. Falei para a cliente, “não funciona e não vai funcionar nunca, são videogames diferentes, um roda jogos X e outro roda jogos Y”. Após meia hora de explicações, a cliente acaba entendendo, mas mesmo assim pergunta ao filho por que ele não tinha pego o jogo certo, já que ele sabia que aquele não ia rodar.

— Porque eu queria jogar ALEX KIDD caramba!!!

CRÔNICA

Uma mudança de Geração

Por **Edson Godoy**

Sem dúvida, um dos momentos mais emocionantes na vida de um gamer acontece na transição de uma geração para a outra. Para começar, os consoles que estão "saindo" já atingiram seu ápice em termos de qualidade dos jogos, e os desenvolvedores já sabem todos os truques de programação para tirar o máximo proveito daqueles sistemas. Porém, o que torna esse momento realmente especial é aquela expectativa quanto às novas experiências que os consoles de nova geração trarão. Já passamos por muitas dessas transições, mas para os gamers que viveram a década de 90, a transição entre a quarta e a quinta geração teve um gostinho especial.

A quarta geração nos trouxe alguns dos consoles mais incríveis de todos os tempos. Mega Drive e Super Nintendo brilharam com jogos como Sonic The Hedgehog, Super Metroid, Chrono Trigger, Gunstar Heroes e tantos outros. Parecia que os jogos em 2D já não tinham mais espaço para crescer. A indústria então começou a investir em

Virtua Racing

Super Mario 64

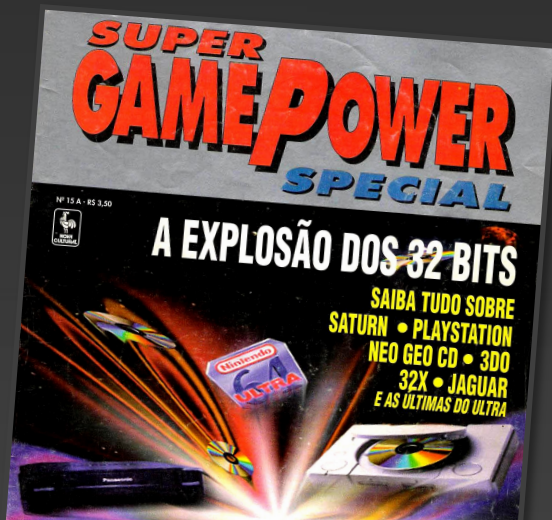
jogos feitos com vídeos digitalizados (o famoso "Full-Motion Video), principalmente em consoles com mídia óptica, como Sega CD e Philips CD-i. Não demorou para que todos percebessem que esse não seria o caminho.

Naquela época, começaram a surgir nos arcades os jogos 3D feitos com polígonos, como Virtua Racing da SEGA em 1992. O sucesso do estilo mostrou que esse tipo de jogo era a tendência para a quinta geração, que tecnicamente começaria em 1993, mas se consolidaria no ano seguinte com o Sega Saturn e o primeiro Playstation. Quando 1995 chegou, as revistas brasileiras estavam ligadíssimas nos novos consoles, e a SuperGamePower soltou a edição especial "A Explosão dos 32 Bits". Para os gamers da época, perdidos diante de tantas opções no mercado, aquilo era praticamente uma Bíblia.

A revista trazia todos os competidores: NeoGeo CD e 32X (ambos de quarta geração), Jaguar, 3DO, Saturn e PlayStation (representando a quinta geração). De quebra, ainda trazia informações sobre o futuro Nintendo 64, que ainda era chamado de Ultra 64. Ler e reler a revista, sonhando com o que a nova geração trazia, era uma tarefa quase que diária, intercalada com as jogatinas de Mega Drive e Super Nintendo.

À medida que os jogos desses novos consoles iam saindo, ficava ainda mais evidente a revolução que eles traziam. Mesmo com ótimos jogos usando gráficos renderizados, como Alien Vs. Predator e Road Rash, ou ainda com os lindos sprites de The King of Fighters 94, os hits eram mesmo os jogos em 3D. Com a chegada de Virtua Fighter, Super Mario 64, Tomb Raider e Resident Evil, o 2D foi perdendo espaço aos poucos, e os jogos 3D poligonais foram se tornando o padrão na indústria.

À parte de nosso amor pelos jogos 2D, era impossível ficar indiferente àquele novo mundo que se apresentava. O uso de polígonos para representar ambientes trazia um grau de realismo fascinante aos olhos dos jogadores, representando uma das maiores evoluções da história dos games.

CRÔNICA

Diário de um gamer dos anos 90

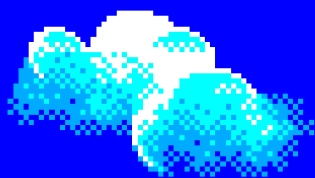
Por **Ricardo Babachinas**

O relógio marcava meio-dia de uma sexta feira. Corria pela escola com o caderno repleto de adesivos do Street Fighter. No bolso, um bolo de figurinhas dos Cavaleiros do Zodíaco, que usava nas disputas de bafo durante o recreio.

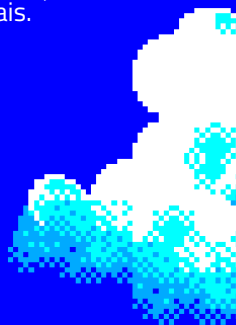
Eu e meus amigos fomos até a locadora, que fica perto da escola. Nosso ponto de encontro, a nossa maior diversão. Eu tinha meu Master System em casa, mas jogar na locadora tem uma magia que atrai e deslumbra, com todo aquele acervo de games, todas aquelas disputas, os pôsteres das revistas na parede, as caixas de papelão originais dos cartuchos, os manuais, os consoles mais avançados que os nossos em casa e que nós sonhamos em poder ter um dia.

Me considero um cara privilegiado. Meus pais se separaram, e hoje vou para a casa do meu pai. Durante a semana, eu jogo e alugo games nas locadoras de Santo André. Nos fins de semana, vou às locadoras de São Caetano, na região do ABC paulista. Eu levo meu Master System na mochila, junto com umas peças de roupas, para passar o fim de semana. Dou um pulo na locadora com a carteirinha em mãos pra tentar pegar aquele Mortal Kombat, mas nunca consigo alugar, ele está sempre alugado. Isso não me impede de pegar a caixa do jogo e, resignado com o aviso de alugado, ficar

ali lendo o verso da caixa de plástico em inglês, mesmo sem entender nada, só imaginando. Leio tudo o que está escrito e fico vendo capa por capa. Um ritual só meu.

Mesmo chegando um pouco tarde na locadora, quase perto de fechar, eu ainda conseguia pegar aquele Pit Fighter esquecido. Meu irmão quer jogar Alex Kidd, mas eu quero mesmo é o Mortal Kombat. Não tem problema. A gente acaba levando o Pit Fighter e Out Run. Eu quero ir logo para casa para poder jogar. Aquela calma que eu

tinha ao escolher o game se esvai assim que escolho o game e apresso meu pai para irmos embora logo.

Em casa, a TV de tubo de 21 polegadas da Sony me espera. Minha madrasta diz que o videogame não faz bem para a televisão, e que eu devo esperar meu pai para instalar. Como se eu não soubesse fazê-lo funcionar... Meu pai liga o console e a fita não pega de primeira. Ele acha que deve ser problema no cabo. Como ele não sabe do macete do assopro? Eu intercedo e retiro a fita do videogame. Dou uma soprada no cartucho, como se estivesse tocando uma gaita. Insiro o cartucho no videogame e olho atentamente para a TV. O jogo funciona e logo começa aquela trilha estridente, com as letras vindo de cima. Eu pego o controle e me preparo para uma noite inteira de diversão. Ainda tenho o Out Run para jogar também, e só de me lembrar disso, meu entusiasmo cresce ainda mais.

Meu irmão reclama que não quer jogar Pit Fighter. Ele quer jogar Alex Kidd. Vem na memória, nem precisa de fita, não precisava ter gasto com outros games se tem o Alex Kidd na memória. Ele começa a querer desligar e me irrito com ele. Peço para esperar, mas ele insiste. Começamos uma disputa para ver quem fica com o controle, meu pai desliga o videogame, esconde os cartuchos e diz que por hoje "chega de videogame". Apenas por hoje. Amanhã e sempre, terá mais.

Escolhemos poeticamente uma tela de **Battle Out Run** para ilustrar essa crônica.

Valis: The Fantasm Soldier

Por João Cláudio Fidelis

Lançado pela Telenet para o MSX em 1986, Valis foi adaptado para diversas plataformas nos anos seguintes. O jogo vinha em um cartucho MegaROM de 128 kb (1 mega, na nomenclatura consolística) e foi desenvolvido pelo estúdio Wolf Team, que tempos depois viraria um estúdio independente muito popular. Um jogo de ação/plataforma ao estilo Castlevania. Yuko se movimenta pelos cenários principalmente na horizontal, mas também é necessário subir e descer em vários trechos. Como as seis fases são enormes, uma setinha indica o caminho até o obrigatório chefe, mas quem seguir a seta roboticamente vai perder a maioria dos power-ups.

A jogabilidade é bastante cruel. Yuko tem um estranho salto duplo cuja trajetória não pode ser controlada, e como esse salto é bem longo, é quase impossível adivinhar onde a heroína vai pousar. Para piorar, ela não ganha a tradicional imunidade temporária ao ser atingida, o que pode resultar em um "ping-pong" se ela for cercada. Já mencionamos que os inimigos renascem o tempo inteiro, e que alguns atacam pelo alto? Lutar contra os inimigos voadores é caixão na certa (e o estágio três está cheio deles).

Felizmente, existem os power-ups. Eles melhoram sua armadura e conferem à sua espada diferentes tipos de tiros — uma absoluta necessidade, já que o poder inicial é uma lástima! O problema é que apanhar um power-up consome várias barras da sua vida. Quanto mais poderosa a arma, mais vida ela "cobra" de Yuko. Se você pegar um power-up e não tiver vida suficiente para "pagar" por ele, surge na tela a mensagem "Ill-gotten goods never prosper!" (algo como "trapaceiros nunca vencem") e inimigos voadores começam a atirar insanamente, acabando com Yuko em segundos!

O cartucho para MSX

Viagem à terra dos sonhos rende pesadelos ao jogador

Parece um dia como qualquer outro para a jovem Yuko Ahso. Ela caminha até a escola como de costume quando encontra sua amiga, Reiko. Após um breve diálogo, começa a chover e Reiko se despede de Yuko, que se abriga da chuva embaixo de uma marquise. O tédio deixa Yuko sonolenta, mas quando ela está prestes a adormecer, um horrível monstro surge diante de seus olhos! Em meio ao terror, uma misteriosa voz feminina ecoa: "Yuko, pegue!"

Em uma rápida reação, Yuko pega a espada mágica lançada em sua direção e começa a enfrentar os monstros, que logo se espalham pelas ruas. Nos minutos seguintes, ela será transportada para o mundo paralelo de Dreamland, onde receberá da regente Valia a missão de derrotar Rogles, imperador do Dark World.

Como encarar essa encrenca? Fazendo "nível" como nos velhos RPGs. Yuko pode encher a barra de vida até 100 vezes, e os inimigos deixam bolinhas para aumentar sua barra. Então, logo na primeira tela, arranje um local seguro e fique uns 20 minutos ali, matando monstros e enchendo a barra, até ficar forte o suficiente para progredir no jogo. Só assim para terminar o jogo, visto que chefes são todos apelões e atiram sem parar, então você tem que ganhar na força bruta. Pelo menos o jogo tem um sistema de password para você continuar da fase em que parou.

Os gráficos oscilam de médios a bons. Temos que considerar que o MSX1 é um computador com capacidades muito similares ao Colecovision ou ao Sega SG-1000, mas mesmo assim a coisa poderia ser um pouco melhor: os inimigos e tiros são de uma cor só, o que confunde um bocado, especialmente porque os cenários são bem detalhados. Yuko é bem-feitinha e os chefes também. O maior demérito da versão MSX é a falta das ceninhas de desenho, que já figuravam em outros micros japoneses. Eram tempos pré-Ninja Gaiden, e as ceninhas causariam impacto entre os donos de MSX, mas ficamos de fora dessa festa. O som também é medíocre (o maior destaque é o tema da tela-título), não conseguindo reproduzir de maneira satisfatória as belas composições de Motoi Sakuraba, que brilhavam nas outras máquinas com suporte a som FM.

Apesar dos pesares, Valis: The Fantasm Soldier não só oferecia trama e personagens ao estilo japonês (algo com forte demanda na época) como também dava início a uma série que traria ótimos jogos no futuro. Valis 2, lançado em 1989, tinha algumas boas novidades a apresentar, mas isso já é assunto para uma outra matéria.

Valis no MSX (1986)

King's Quest
Longa vida ao Rei!

Por **Johnny Vila**

A Sierra On-Line foi uma das empresas que melhor representaram o gênero dos adventures nos anos 80 e 90. Ela foi a responsável por séries memoráveis como Space Quest, Police Quest, Leisure Suit Larry, Gabriel Knight, Phantasmagoria, Quest For Glory e, é claro, a pioneira, King's Quest. Criada por Roberta Williams, que fundou a Sierra com o marido Ken Williams, a série narra a saga da família real do reino de Daventry ao longo de duas gerações, sempre tendo por base muitos puzzles e situações inspiradas nos contos de fadas.

Com um total de oito jogos lançados e milhares de unidades vendidas, King's Quest é uma das séries de adventure de maior sucesso comercial. Porém, a venda da Sierra para a Vivendi Universal Games em 1996 e a queda do gênero adventure (causada pelas dificuldades na transição do 2D para o 3D e pela ascensão dos jogos de tiro) colocariam as aventuras da família real em um hiato de mais de uma década.

A série ameaçou um retorno em 2005, quando a equipe do Phoenix Online Studios iniciou o projeto King's Quest IX. O projeto sofreu uma série de atrasos devido a problemas legais com a Vivendi Universal, e posteriormente com a Activision (ambas detentoras dos direitos autorais), sendo lançado apenas em 2010. O game, intitulado The Silver Lining, foi distribuído gratuitamente em formato episódico e tinha boa qualidade, mas não parecia ser o retorno oficial da franquia. Os fãs continuavam aguardando.

Em 2011, a série mais uma vez deu sinal de vida. A Telltale Games, responsável por versões modernas e episódicas dos clássicos Sam & Max e Tales of Monkey Island, anunciou que estava desenvolvendo um novo King's Quest. Sob o comando do veterano Dave Grossman, ex-Lucas Arts, o jogo parecia estar em boas mãos. Porém, após dois anos sem nenhuma novidade, a produção foi cancelada. Mais uma vez, os fãs tinham que amargar o embargo ao reino de Daventry... Mas não por muito tempo.

Reimaginando Aventuras

Anunciado durante o evento Game Awards 2014, com direito à presença de Ken e Roberta Williams no palco, o novo King's Quest marcaria não apenas um novo capítulo de uma das mais aclamadas séries de adventures, mas também o retorno da Sierra (ainda que como "braço" da Activision, na distribuição, visto que o desenvolvimento ficou a cargo do estúdio The Odd Gentlemen).

Naquele primeiro momento, grande parte dos fãs demonstrou certa resistência e ceticismo diante das imagens do novo game; parecia que a produção deixava de lado suas características clássicas de adventure, optando por uma jogabilidade mais focada na ação. Essa impressão negativa foi aos poucos se dissolvendo, conforme prévias e informações sobre o jogo iam sendo liberadas e confirmavam um enredo aventuresco, muito bom humor e inúmeras referências aos títulos anteriores da série, mesmo com a jogabilidade modernizada.

Agosto de 2015 marcou o lançamento de "A Knight To Remember", o primeiro dos cinco capítulos do novo King's Quest. Já nos primeiros instantes, o game mostra que os desenvolvedores estavam mesmo falando sério nas entrevistas em que se declararam fãs da série: tudo no novo jogo soava mágico e nostálgico. Tratava-se de uma aventura leve e descontraída como há muito não se via.

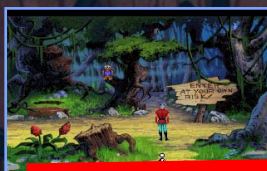
Tudo começa com uma releitura da passagem do primeiro game da série onde Graham busca, dentro de um poço, o espelho mágico. O espelho era um dos três itens necessários para salvar o reino de Daventry, e que tornariam rei aquele que os reunisse. Todos que jogaram o título original sabem que a passagem é curta; porém, no novo

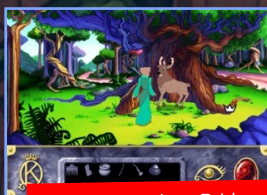
Sequência de lançamento de King's Quest, sem considerar Wizard and the Princess (1980) / Adventure in Serenia (1982):

Quest for the Crown (1984/1987)

Romancing the Throne (1985/1987)

To Heir Is Human (1986)

The Perils of Rosella (1988)

Absence Makes the Heart Go Yonder! (1990)

Heir Today, Gone Tomorrow (1992)

The Princeless Bride (1994)

Mask of Eternity (1998)

King's Quest: A Knight to Remember (2015-2016)

game, ela é estendida e está repleta de surpresas, bombardeando o jogador imediatamente com muita aventura e diversão.

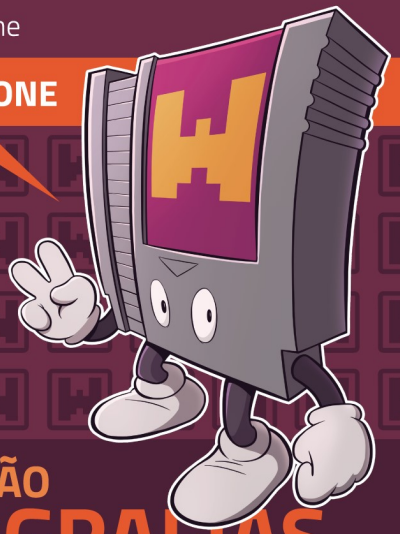
Quando a sequência inicial termina, somos apresentados a um Graham idoso e doente (dublado magistralmente por Christopher Lloyd). Apesar desses reveses, ele está determinado a contar suas aventuras à jovem neta, Gwendolyn. Essa é a grande sacada dos desenvolvedores para o novo título, pois a história não é um reboot: ela é, ao mesmo tempo, continuação e releitura das aventuras passadas, pois Graham vai contando seus feitos da maneira como se lembra. Isso, obviamente, resulta em muitas distorções causadas pelo esquecimento, o que permite algumas liberdades sem arruinar o contexto original. Não vamos entrar em muitos detalhes sobre os personagens, mas o elenco é forte e apresentado por uma equipe de dublagem sem igual, oscilando habilmente entre o hilário e o dramático.

Visualmente, o jogo conta com cenários pintados à mão e de qualidade incrível, deixando cada cantinho do reino com características únicas. As músicas são perfeitamente adequadas ao clima do jogo e complementam a excelente dublagem. O jogador pode se movimentar com liberdade pelos cenários, dispensando o uso do clássico cursor (até porque o game também foi lançado para consoles). Apesar disso, foram mantidas as características de interação com os objetos, e também estão presentes eventos de Quick Time que exigem que o jogador aperte sequências específicas de botões em momentos de ação.

Foi uma espera de muitos anos, mas valeu a pena. Embora o jogo tenha momentos dramáticos que farão brotar aquela gota de suor no canto dos olhos dos jogadores mais experientes, a mensagem que impera é a de que as aventuras se renovam, mas nunca terminam.

www.warpzone.me

Confira o catálogo da biblioteca WARPZONE

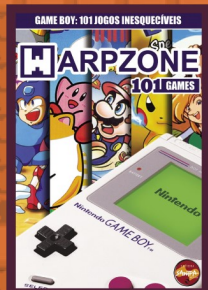
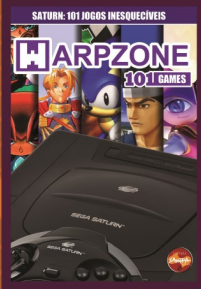
R$19,90(cada)

COLEÇÃO BIOGRAFIAS

Série de livros que traz a cada edição a biografia em detalhes de 4 personagens nostálgicos dos videogames.
Você descobre suas histórias, quem os criou, principais inimigos, curiosidades, aparições e muito mais.

Cada livro tem **100** páginas e custa R$19,90.

R$19,90(cada)

COLEÇÃO
101 GAMES

Uma coletânea com os 101 jogos inesquecíveis de cada plataforma clássica, desde os anos 80 até os anos 2000. Você saberá a história da plataforma e irá rever, no formato de lista, os seus principais jogos.

Cada livro tem **100** páginas e custa R$19,90.

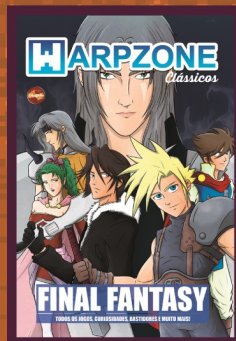
COLEÇÃO
CLÁSSICOS

A cada nova edição uma franquia é detalhada, trazendo informações sobre os principais jogos, comentando enredo, personagens e muitas informações sobre o universo de cada série.

WARPZONE Clássicos

STREETS OF RAGE

TODOS OS JOGOS, CURIOSIDADES, BASTIDORES E MUITO MAIS!

R$19,90(cada)

Cada livro tem **100** páginas e custa R$19,90.

APOIO:

Agradecemos aos sócios do Clube WarpZone, por nos apoiarem em todos os projetos.

Adelso Florentino da Silva
Ademar Secco Jr. (Junião)
Alan Ricardo de Oliveira
Ale Gomes
Alex Saraiva (Game Over Play)
Alexandre ferreira de oliveira
Andre Luis Sodré Gonçalves
André Pereira @ANDFPR
Bruno César Soares Maia
Bruno Leonardo Pesenti
Caio Vink
Cesar Cruz
Cris Lima Guimaraes
Cristhian Rafael Denardi
Diego Bianchini (STRULAS)
Diego Henrique Bueno
diego santana de souza felix
Djair Durães Magalhães
Douglas França
Dully Pepper
Edson Ricardo De Barros Barbosa
Eduardo Sobral
Educolnago
ElfoGamer
Esdras Ricardo Pedriali Contessoto
Fábio Marcondes Pedroso
Fabio Reis (Flash Point)
Felipe Corrêa
Felipe FelKan
Felipe Lima
Felipe Marchesini
Felipe Reis
Ferigs Masse De Rezende
Fernando Negri Logiodice
Flávio Antônio de Assis Leite
Flavio C Rocha
Francisco Octavio Avertano Rocha Araujo
Gabo Kury
Geldo Ronie Santos Silva
Glauber Cardoso
Glauco A de A Santos (MegaXbr)
Guilherme Bauer
Gustavo "UgaMan"
Hafiz Nogueira Choudhury
Hugo José Mariano Pinheiro
Humberto Pereira Figueira
Iltom Favaro Júnior
Jackie "Bellone" Chan de Itu
Jean Luiz Mueller Bogo
João Mateus Cardoso
João Moisés PELOTOWS
Jonathan Koawan
José Emanuel Santos Sousa
José Marcos Ribeiro Junior
Joviano Carneiro Neto
Julian Lino
Kleber Danielski
Kleidyson Marques
Laércio Barroso Lopes Mataruco
Leandro Da Silva Ferreira
Leonardo Ramos Rocha
Lucas F Leite
Lucas Henrique Pinheiro (TIS)
Luciano Ferreira Gomes
Ludas
Luis Fernando Foggiato (Caffaro)
Luis Machine
Maico Sertorio
Maike André
Marcelo "Salsicha" Caodaglio
Marcelo Cunha Peixoto Figueiredo
Marcelo Nietto (N13770.U2)
Marcelo Revoredo
Márcio José Ferreira dos Santos
Marcos Hasselmann Bednarzuk
Marcus Garrett
Mario Baccarat
MasatoCollector
Matheus Francisco
Mauricio Baia
Max Albuquerque
Messias Oliveira (Meca Games)
Michael Silva (Arcade Fun)
Nelson Julio Jr.
Nykora Navony
Otávio Rodrigues Vieira
Pedro Alves
Pedro Henrique Gomes Hongaratti
Pedro Paulo Gino do Rego
Pedrux CLUB 16-BIT
Rafael Fonseca
Rafael Lima
Rafael Luiz Da Silva
Rafael Ramalli
Rafael Rogério Plastina
Ragusa Old Stuff
Renato Nazário
Renato Ramalho Maziviero
Reric Carneiro
Ricardo Primo (Moonshadow)
Roberto Dondici Junior
Roberto Tadeu Rodrigues (Hightower Branco)
Robson Costa
Roselene Oliveira
Saulo Esteves Rodrigues
Saulo Guerra
Sidney Marcelo Saito
Thales Calheiros
Thiago Oliveira
Tiago Alencar Augusto
Viese Flower
Vinícius Apolinário Lima
Viviane Scarabelo (Gargamelverde)
WasF JohnRamza
Wendel Silva santos
William dos Santos
Williams Valentim de lira
Zander Pedras